
POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS
Nº 226 - SEPTIEMBRE 2011
Nintendo®
Acción
Canarias 3,65 €
TOP SECRET
20 FUTUROS ÉXITOS PARA Wii
Zelda Skyward Sword
Mario Party 9
Rayman Origins
Kirby Wii
PES 2012...
LO MÁS NUEVO
Xenoblade
Ya está aquí el mejor juego de Rol del momento
Regalamos 3 Consolas
¡Haz la foto del verano!
y llévate una Nintendo 3DS
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
Resident Evil Revelations
¡El juego más terrorífico de 3DS!
GRATIS PÓSTER DOBLE
Resident Evil + Xenoblade Chronicles
Xenoblade Chronicles
Resident Evil Revelations


INVASIÓN A LA TIERRA
Esto es solo el principio
LA BATALLA COMIENZA
EN BLU-RAY & DVD
A LA VENTA EL 9 DE AGOSTO
TAMBIÉN DISPONIBLE PACK ESPECIAL
CONTIENE 2 PELÍCULAS
INVASIÓN A LA TIERRA
DISTRICT 9
INVASIÓN A LA TIERRA
Esto es solo es principio
INVASIÓN A LA TIERRA
Esto es solo el principio
DISFRUTA EN EXCLUSIVA
DE LA DEMO DEL JUEGO
RESISTANCE 3
EN PLAYSTATION 3, EN EL
BLU-RAY DE INVASIÓN A LA TIERRA
COLUMBIA PICTURES
ORIGINAL FILM
© 2011 Columbia Pictures Industries, Inc. and Beverly Blvd LLC. All Rights Reserved.
© 2011 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.
SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT
Resistance™ 3 © 2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Insomniac Games. "Resistance" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved.

Bienvenidos

Síguenos en **HobbyNews.es**

Tu página web donde encuentras la actualidad de los videojuegos: noticias, vídeos, reportajes...

www.hobbynews.es

Nintendo® Acción



Todo lo que está por venir

Mis consolas están a punto. Wii, conectada a **Xenoblade**. La 3DS vive con **Zelda**, pero no se quiere conformar con un solo amor y pronto me pedirá los nuevos Marios (confirmado: Super Mario 3D Land y Mario Kart 7). Y la DS está con **Solatorobo** en idilio total. Total, que aquí estoy de nuevo deseando conectarme y conectaros con el **universo Nintendo**. Algo más descansado, y con más y mejores ideas rondando la cabeza (gracias a todos por los correos que recibimos en **nintendoaccion@axelspringer.es**; sobre todo los de las sugerencias); en una palabra, preparado para lo que venga.

Muchos de esos juegos futuros/presentes (y alguna otra cosa que se me pasa por la cabeza) podré guardarlos en la caja/estuche/**lata metálica** que regalamos con este número. Como homenaje a Zelda no está nada mal, pero a regalo práctico no le gana nadie. Contádselo a vuestros amigos, no sé si serán capaces de seguir llamándose nintenderos sin hacerse con esta caja tan especial.

Pero sigo: Septiembre va a ser un mes interesante. Como continuación a un agosto que ha resultado más movido de lo habitual. Seco, pero no tanto. Marcado por dos noticias de calado: el estreno de Xenoblade (ya mismo) y la **bajada de precio** de Nintendo 3DS. Entérate de todo en las páginas de la revista de este mes. No sólo de lo que te vas a encontrar en las estanterías de las tiendas durante el último trimestre (más espectacular que nunca: Zelda, Marios, Skylanders, Call of Duty...), si no también de lo que se prepara para 2012. Como el **Resident Revelations** que anticipamos en portada. O como Metal Gear Solid, del que acabamos de saber que anuncia retraso. Ops. ¡Eso duele!

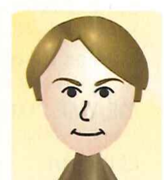
Juan Carlos García. Director

Sigue mi blog en hobbynews.es



El equipo de N.A. os saluda

Rubén Guzmán
Starfox, Mario 3D, Mario Kart... he probado el futuro de 3DS, y no puede ser mejor.



Gustavo Acero
¡Por fin me he pasado **DK Country Returns** con todas las letras y piezas!



Víctor Navarro
Yo estoy jugando a **Zelda: OoT**. Y creo que no tiene rival en el catálogo de 3DS :D



Jorge Puyol
Sigo en las mismas. Un rico verano con **Zelda** y las ediciones **Blanco y Negro**.



Samuel González
Muramasa: The Demon Blade, acción y acabado artístico como ningún otro.



Daniel Atienza
Estoy jugando al **Solatorobo**, así que sigo exprimiendo la DS al máximo.

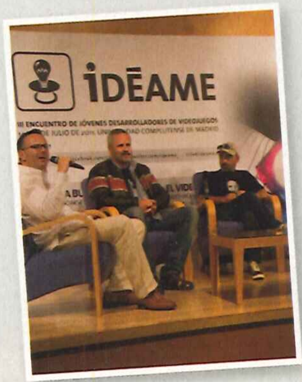


Bruno Louviers
Me he comprado el **Kirby** para 3DS y además he vuelto a jugar con el **Zelda** de Wii.



Roberto J. R. Anderson
Disfrutando con el rol de **Xenoblade** y los clásicos de la eShop de 3DS.

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Participar en **IDÉAME**. Seguir las conferencias, tomar muchas fotos, hablar con los desarrolladores, con el público, jugar con los próximos éxitos... Vivirlo.

2 Sacar un montón de **fotos 3D** de nuestro veranito con la 3DS. Y convocar concursooooo.

3 Cine (palomitas) y juegos. Nos hemos visto **Cars 2, Potter y Transformers**. Y luego hemos rejugado cada una de las versiones.

4 ¿Hemos dicho ya que regalamos una **lata metálica de Zelda**? Es que estas cosas hay que decirlas y repetirlas todas las veces que sea necesario... ¡para que quede claro!

5 Exprimir **Xenoblade** a fondo, aunque hayamos tenido que ir a las oficinas de Nintendo para jugarlo antes (y más que nadie). Gajes (que no molestan) del oficio.



LA REVISTA POKéMON vuelve en el próximo número. No te pierdas las continuaciones de las guías Ranger y Blanco y Negro, y una nueva guía de estrategia.

SUSCRíBETE a tu revista preferida

www.suscripciones-nintendoaccion.com

Sumario

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO eSHOP

I LOVE NINTENDO

AVANCES

PRÓXIMO NÚMERO



Resident Evil Revelations nos descubre sus nuevas pantallas en un reportaje exclusivo. ¡Vaya bombazo!

Todos los juegos de este mes...



página 24

Wii recibirá muchas novedades antes de fin de año. Aquí te adelantamos 20, nada menos.

página 38

La 3DS también es una cámara de fotos. ¡Úsala!

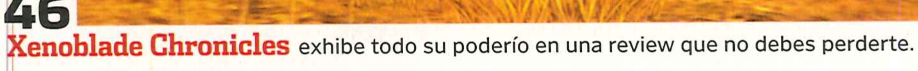


página 78

Starfox 64 3D es protagonista de los avances.



página 46



Xenoblade Chronicles exhibe todo su poderío en una review que no debes perderte.



DS

Dragon Quest Monsters Joker 2

Confirmado por Nintendo: invadirá tu DS el 7 de octubre.



Combate mundial

En Joker 2 disputarás el 'Campeonato mundial de monstruos' vía Wi-Fi con jugadores de cualquier parte del mundo. Se dividirá en 5 categorías.

Convertirte en el mejor reclutador de monstruos no parece algo muy glamuroso, pero no creas, tiene su aquel. Sobre todo si tienes que formar con ellos un equipo con el que luego combatir por el mundo.

Con DS y a toda máquina

Tu DS está de suerte. Ayer fue un Solatorobo excepcional, ahora se anuncia este Joker 2 exclusivo para la portátil. Y vosotros diciendo que no saldrán juegos, que si esto y que si lo otro. ¡Y está llegando lo mejor! Vale, no es un **Dragon Quest** puro y duro, pero parte de la conocida franquicia y le da un giro divertido y sorprendente. Te convierte en cazador de monstruos: en una isla remota, deberás capturarlos y entrenarlos para hacer un equipo capaz de vencer al de otros reclutadores. Así, invencible, como un Barça con más "monstruos".

¡Hay más de 250!

Este número de criaturas incluye jefes finales y secretos de entregas anteriores, pero si no te parece suficiente, puedes crear los tuyos. Y hacer que ten-



Detalles monstruosos

Más de 200 criaturas, tag mode para combatir e intercambiar por Wi-Fi, un modo para sintetizar tus propios monstruos, una isla misteriosa y la fórmula Dragon Quest. Qué más quieres....

Capturar y entrenar a tu equipo de monstruos es el tema.

gan la cantidad de puntos de destreza que necesites. Ten en cuenta que cada monstruo tiene sus propias habilidades e incluso pertenece a una familia de entre las 7 del juego (Babosa, Dragón, Demonio...).

Puedes combatir contra otros monstruos o intercambiarlos por via inalámbrica o Wi-Fi, por Tag Mode. Te vale también si tienen **DQVI o DQIX**, podrás reclutar monstruos de lugares aún más lejanos. Por cierto, además de luchar, hay que rescatar a nuestros compañeros de viaje y resolver misiones. Y cuando todo parezca hecho, todavía podrás reclutar a más y mejores criaturas. Non stop.

¡ÚLTIMA HORA!

Baja el precio de Nintendo 3DS

Nace el 'Programa Embajador': los que ya teníais la consola, podréis descargaros juegos gratis.

Excepcional noticia para todos los que estéis pensando en comprar una 3DS. **Desde el 12 de agosto, la consola cuesta alrededor de una tercera parte menos** que antes (Nintendo no puede comunicar precios de forma oficial, pero ha rebajado el precio de tarifa a la red de distribución en un tercio). Cada tienda decidirá el precio de venta, pero desde ya nos beneficiaremos de un ahorro importante **(alrededor de 170 Euros será el precio final).**

¿Y el que se acaba de comprar la consola? Dado que la rebaja es bastante significativa, y a tan pocos meses vista del lanzamiento, Nintendo ha pensado en algo muy especial para no decepcionar a estos usuarios. El 'Programa Embajador' permitirá **descargar 20 juegos desde la Nintendo eShop totalmente gratis: 10 de NES y 10 de GB Advance.** Basta haberse conectado a la tienda de 3DS antes del 12 de agosto para acceder a estos títulos, que estarán disponibles de la siguiente forma:

A partir del 1 de septiembre, los 10 juegos de NES. Cinco ya los sabemos: Super Mario Bros, Donkey Kong Jr, Balloon Fight, Ice Climber and The Legend of Zelda. Estos juegos estarán disponibles más adelante de pago.

A final de año, los 10 títulos gratis de GB y GBA. Entre ellos, Yoshi's Island: Super Mario Advance 3, Mario Kart: Super Circuit, Metroid Fusion, WarioWare, Inc.: Minigame Mania y Mario vs. Donkey Kong. Estos juegos no estarán disponibles para el público general.











Luigi's Mansion y Animal Crossing oscuridad contra luz, nos llevarán a vivir diferentes aventuras en 2012.

3DS

Luigi's Mansion y Animal Crossing, estreno en 2012

Dos de los juegos más esperados para 3DS estarán listos el año que viene.

Tras los Marios (el Kart y el 3D), son dos de los juegos más influyentes para 3DS. Desde luego, como títulos 'first party' no tienen rival (si sumamos licenciatarios, sólo MGS y Revelations podrían hacerles frente). Luigi's Mansion y Animal Crossing presentan su candidatura en 2012. Y después de probarlos y ver sus últimas demos, son apuesta segura.

Luigi y su aspirador de poltergeist regresan 11 años después a las 3D. Su aventura limpiafantasmas tendrá lugar en diferentes mansiones y ante varios tipos de ectoplasmas. Pero la idea será la misma: succionarlos. Además, prepárate para arrancar el papel pintado y descubrir zonas secretas, limpiar el suelo de hojas secas o aspirar fajos de monedas y billetes. Nuevos puzles y una mecánica má variada que la versión original. En realidad, Luigi no está preocupado por hacerse rico, sino por alejarse lo más posible de los fantasmas, excelentemente traídos a la "vida" con un 3D de los mejores de la casa.

Animal Crossing vuelve con su universo conocido, en 3D estereoscópicas. Pero veremos nuevas criaturas y un mayor nivel de detalle en el conjunto del juego, con texturas más trabajadas que podrás disfrutar cuando la cámara nos acerque a a los objetos. Sus creadores prometen más posibilidades en la decoración de las casas, y nuevas experiencias y posibilidades online.



Luigi's Mansion 2 traerá novedades jugables interesantes, con más puzles, tesoros por recoger y nuevas áreas que desbloquear.

Animal Crossing introducirá cambios en 3DS, y no solo visuales: podremos nadar, habrá novedades en la decoración, y mayores posibilidades online...

DOS SAGAS de postín vuelven para alegrarte la vida 3D. Luigi, a temblar y hacer de su aspirador un temible arma; Animal Crossing, a foguearnos en el mundo online.

5 Detalles



Luigi's Mansion llega en 2001 a GameCube, como título de lanzamiento, y todos nos quedamos con la boca así de abierta. Juegazo.



Animal Crossing se estrena en 2004 en GC, y tiene una dilatada trayectoria. En 2006, Wild World para DS; en 2008, City Folk para Wii. Y en 2012, a 3DS.



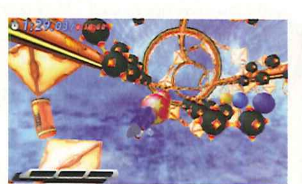
A.C. ha estado presente en nuestras vidas más que como juego. Tenemos aplicaciones como la calculadora o el reloj de DSi.



Kid Icarus es el "otro grande" de 3DS que aterrizará en 2012. Su 'Uprising' será todo un revival (no un remake, conste) lleno de intensidad.



Luigi protagonizó dos portadas de N.A. en los números 112 y 113. Ha llovido mucho desde entonces, era el estreno de GameCube...





Sonic Generations marcará el final de las celebraciones por el 20 cumple de Sonic. Qué gran guinda.

3DS

Sonic Generations, a la búsqueda de los orígenes

Noviembre es la fecha elegida para estrenar la nueva dimensión de Sonic.

Veinte años después, Sonic sigue imparable. Tiene más fans que nunca (ha vendido más de 70 millones de juegos) y en pantalla se mueve como un chaval. Y quiere más. Sus cualidades más extremas volverán a destacar en un **Sonic Generations** que busca sus orígenes en la velocidad y la diversión.

El juego recogerá las **tres épocas** distintivas por las que ha pasado el erizo en estos 20 años. O sea que podremos jugar tanto con el Sonic clásico como con el moderno, en ambos casos en los niveles más representativos del mundo Sonic diseñados en 3D estereoscópicos para la 3DS. Los iremos reviviendo en el viaje temporal que emprenderán nuestros amigos para descubrir el poder misterioso que se oculta tras los agujeros del tiempo. Tanta nostalgia explotará cuando nos sumerjamos en la "etapa especial", que sólo podrán desbloquear en exclusiva los jugadores de la portátil 3D (os recordará a Sonic Heroes).

También sólo en nuestras consolas podremos hacer uso del StreetPass, que nos permitirá recopilar contenido nuevo y desbloquear elementos extra cuando nos crucemos con otro jugador. Además habrá un modo a dobles online (uno contra uno) en el que competiremos de forma totalmente diferente a lo que hemos visto hasta ahora. Porque cada juego de Sonic siempre ha sido refrescante e innovador, y desde luego este no va a ser menos.

El stage especial de Sonic sólo se podrá disfrutar en 3DS. La sensación será brutal porque mezclará una velocidad desorbitada y la mejor sensación 3D jamás vista.

El escenario Green Hill será el único que aparezca en todas las versiones del juego. Para 3DS, los entornos se han diseñado de forma específica basándose en los niveles más representativos de los juegos originales.

QUÉ MEJOR HOMENAJE. Todos juntos de vuelta. Sonic, Tails, Metal Sonic, el nivel Green Hill... sin tener que elegir entre el juego clásico y el moderno... porque están los dos.



5 Detalles



Sonic se estrena en 1991 en Mega Drive. Desde entonces SEGA ha vendido más de 70 millones de juegos de Sonic the Hedgehog.



El erizo ha aparecido en 4 series de animación de TV, ha protagonizado su línea de comics y es el personaje de videojuegos más rápido de todos los tiempos, según el Guinness.



La carátula del juego ya está diseñada y condensa todo su espíritu. Cuando llegue noviembre, busca esta caja...



Lo volveremos a encontrar. Al mítico jefe del tercer nivel del Sonic original (el más original de todos): Big Arm. Y querrá ponernos las cosas igual de difíciles... pero sólo en la 3DS.



La versión japonesa se llama Sonic Generations Blue Adventure, para diferenciarla del resto de versiones (PS3 y X360) que se llaman Sonic White Space &Time.



DS Mucho más Solatorobo

Descárgate las 4 nuevas misiones por Wi-Fi en tu DS.

La última de las actualizaciones fue el día 5 de agosto, hace nada, con el estreno de la misión 'Simulacro de Incendio'. Pero desde el 15 de julio, la conexión Wi-Fi de DS te ha permitido descargarte nuevas misiones para Solatorobo, el juego de acción y aventuras que está arrasando en DS gracias a su mecánica y a su impresionante apartado gráfico. Las misiones descargables son: 'Misión de rescate', el objetivo es rescatar a un atrapado en una mina; 'La hermana secuestrada' por unos malvados piratas; 'La chica desaparecida', encontrar a una amiga que ha desaparecido de forma misteriosa; y 'Simulacro de Incendio' para instruir a los más jóvenes sobre los peligros del fuego. Red vuelve al ataque, y además no te costará nada.



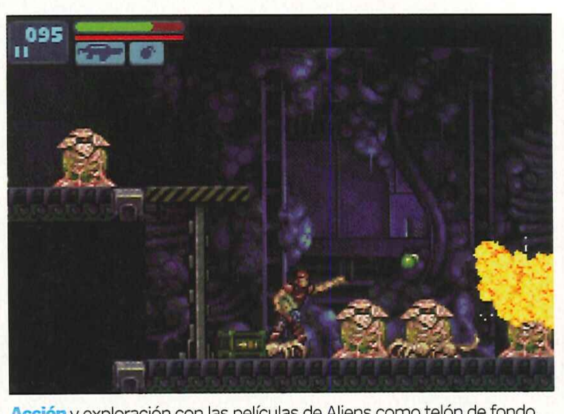


Con las 4 nuevas misiones tendrás la oportunidad de explorar aun más a fondo las islas flotantes de País Bucólico.

DS ¡Alerta, infección alienígena!

Aliens Infestation llega en exclusiva a Nintendo DS.

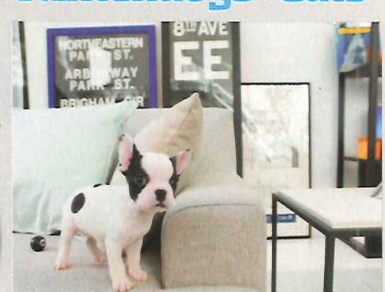
Las serie de películas **'Aliens'** se dejará jugar en tu DS en septiembre. Palabra de SEGA. Podrás manejar a 19 marines diferentes y explorar famosos escenarios de los filmes (como la Solaco, la nave abandonada) mientras no dejas de apretar el gatillo. Porque la cosa va de explorar, con scroll lateral, las versiones ampliadas de algunos de los escenarios más conocidos, y cargarte a los xenomorfos con una amplia selección de armas. Sus creadores, la gente de Wayforward, ya ha declarado que va a ser la experiencia definitiva de Aliens que podemos llevar en el bolsillo.



Acción y exploración con las películas de Aliens como telón de fondo.

En Breve

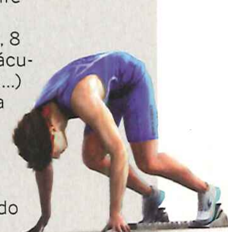
Visita el Campus Nintendogs+Cats



3DS Desde finales de julio, Nintendo tiene en marcha el Campus Nintendogs + Cats para la adopción responsable de mascotas. Las próximas citas son Gandía (14-16 agosto), Benidorm (19-21), Nerja (24-26) y Pto de Santa María (29-31). En octubre, estará en el Salón de la Adopción de la Comunidad de Madrid. Más información en www.nintendo.es

Llega Summer Challenge

Wii Son 20 disciplinas diferentes que convertirán tu salón en un estadio virtual, 8 deportes (carreras de obstáculo, vallas, salto con pértiga...) en los que competir contra tres amigos, tú solo en una larga carrera o contra jugadores del planeta en rankings online. Los gráficos realistas y el sonido redondean la sensación.



Ya hay fecha para Skylanders



Wii - 3DS Los revolucionarios **Skylanders** de Activision aterrizarán en las tiendas el día 14 de octubre. Habrá versiones de Wii y 3DS, por un precio alrededor de los 70 Euros (según donde lo compres) el pack de inicio (con el impulsor y una figura). El mismo día se pondrán a la venta el resto de figuras (en principio hay 12) a un precio que rondará los 8 Euros. Te recordamos que esta aventura es revolucionaria porque puedes cambiar el héroe protagonista conectándolo al portal. Así aprovechas las características de cada muñeco y avanzas descubriendo nuevos niveles.

Se habla de...





El poder de los Transformers

Su nueva película lleva recaudados más de 1000 millones de dólares.

¡Los millones de fans de Transformers están dando alas a sus protagonistas! **El Lado oscuro de la Luna** ha entrado en las listas de éxitos como un elefante en una cacharrería: arrasa en los cines (más de 1000 millones de recaudación en todo el mundo) con una película íntegramente rodada en 3D, y golpea con fuerza en los tops de videojuegos con las tres versiones para nuestras consolas de su **Transformers 3**. Aunque en realidad, los records no le son ajenos a estos 'monstruos': desde que Hasbro los introdujo en EEUU en los 80, cada año ha lanzado 200 nuevos modelos de juguete, y además se han creado más de 6.500 personajes entre comics y televisión, cuya serie ha contado con más de 400 episodios. Los juegos acaban de aterrizar, pero ya se han colado entre los más vendidos en UK y España, con tirón especial de las ediciones Autobots y Decepticons para DS. Como para protestarles...

LOS JUGUETES TRANSFORMERS NACEN HACE 25 AÑOS EN JAPÓN, Y SU ÉXITO SE CONSOLIDA GRACIAS A LOS COMICS DE MARVEL, A LA SERIE DE TELEVISIÓN Y A LA PRIMERA PELÍCULA, QUE LLEGA EN 2007.



3 Detalles

Los nuevos Transformers de Hasbro redondean el fenómeno. La marca juguetera lanza 4 líneas de figuras y vehículos con más de 200 modelos diferentes y con precios entre 6 y 55 €. ¿Sabías que desde sus inicios, en los 80, se han lanzado más de 5000 modelos de juguetes transformables?



Los actores de la película llevan tiempo de gira por todo el mundo. Hace poco pasaron por Madrid para presentar el film, y junto a actores como Tyrese Gibson, en el Road Show hemos visto un Bumblebee Chevrolet Camaro de 4,8 x 2 metros, y un Optimus Prime de 23 x 6 metros.



La cronología Transformers empieza en 2007, con las versiones de la 1ª película. En 2009, Activision edita Revenge of the Fallen, y dos años después se "inventa" Guerra por Cybertron (en DS) y Aventuras en Cybertron (Wii). Ahora, la saga se estrena en 3DS con la tercera parte.


¡YA A LA VENTA!
+1 BRACELET & 2 TATTOOS
MARK EVANS
AXEL BLAZE
JUDE SHARP
INAZUMA ELEVEN™
CAPS
contains 5 caps + 1 keeper
Coloca, encaja, lánzalos... y gana!
keepers
Arait Multimedia
© LEVEL -5/FC INAZUMA ELEVEN · TV TOKYO Licensor for Europe : ARAIT Multimedia, S.A.

HÉROES DE MODA
Número 6

Pit

Desde el más glorioso pasado de Nintendo regresa Pit, un ángel que usa el poder de los dioses para combatir el mal.

Pit es un joven Ángel que protege el reino de Ángel Land, regido por la Diosa de la Luz, Palutena. Sus mayores batallas han sido contra Medusa, la diosa de la Oscuridad y némesis de Palutena, y el demonio Orcos.

Angel Land y sus habitantes están inspirados en la estética de la Grecia clásica. Pit es valiente y optimista pero un tanto solitario, y ha pasado de ser un niño a convertirse en adolescente de aspecto manga.

Con estas alas ha dado grandes saltos y ha volado en **Kid Icarus** (NES, 1986) y **Kid Icarus: of Myths and Monsters** (GB, 1991). Juegos de plataformas y acción 2D en los que Pit encuentra objetos que le dotan de nuevas habilidades.

COMENZÓ COMO HÉROE AVENTURERO, PERO SU FUTURO ESTÁ EN LA ACCIÓN.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

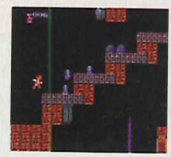
Será una de las estrellas de 2012. A principios de año disfrutaremos de **Kid Icarus Uprising**, un juego de acción para 3DS con batallas por aire y tierra en las que Pit exhibirá todo un nuevo elenco de armas para detener a la diosa **Medusa**.

Pit siempre ha sido popular, a pesar de tener sólo dos aventuras. Por ejemplo, era uno de los protas de la serie **Captain N The Game Master**, que la NBC emitió entre 1989 y 1991. A su lado había personajes como Mega Man o Simon Belmont .

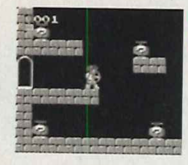
El productor de Kid Icarus de NES fue Gunpei Yokoi, el genio que creó Metroid y la Game Boy, fallecido en 1997. En Kid Icarus Uprising, el personaje está en manos de Masahiro Sakurai, uno de los creadores de Kirby y la serie **Super Smash Bros.**

Arco: El arma es el Arco sagrado de la Luz, que le entregó la diosa Palutena. Con él es capaz de lanzar poderosas flechas de energía. Pero, además, en **Super Smash Bros. Brawl**, el arco se dividía en dos espadas con las que Pit realizaba todo tipo de combos.

Los juegos de Pit



Kid Icarus (NES, 1986) Pit saltaba por niveles llenos de peligros para detener a la diosa Medusa. Un clásico aún muy disfrutable.



Kid Icarus: of Myths and Monsters (GB, 1991) Superó a su predecesor con un diseño de niveles más moderno y batallas finales muy chulas.



Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2009) Retornó como uno de los personajes más espectaculares de este juego de lucha.



Tetris (NES, 1989) Uno de sus cameos: aparecía al final del juego en una orquesta junto a Mario, Samus, Link...



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos
HOBBYNEWS.es
¡te vas a enterar!
La ACTUALIDAD antes que nadie
VIDEOREPORTAJES únicos de producción propia
ENTREVISTAS inéditas
EXCLUSIVAS mundiales, AVANCES, REVIEWS
Los FOROS más activos
Y mucho más: concursos, premios...
BLOGS
Nuestro equipo mucho más cerca
Comenta tus opiniones con los redactores de las revistas de videojuegos más vendidas
Vanessa Carrera
Redactora jefe de E-girl
Francisco Delgado
Director de Micromanía
Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas
Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas
Daniel Quesada
Redactor de Hobby Consolas
José Luis Sanz
Director de Hobbynews.es
Sonia Herranz
Directora de Playmania
Oscar Díaz
Redactor de Hobbynews.es
Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción
NOS APASIONAN LOS VIDEOJUEGOS ¿Y A TI?
Por los expertos de Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Egirl y Micromanía
ADEMÁS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM

Javier Arévalo (Pyro), Pedro González, Joonas Tammien (RedLynx) y Rafael Latiegui (Péndulo), en la primera ponencia

Crónica de iDÉAME 2011

La 3ª edición lanzó un mensaje de optimismo frente a la crisis.



Entre amigos

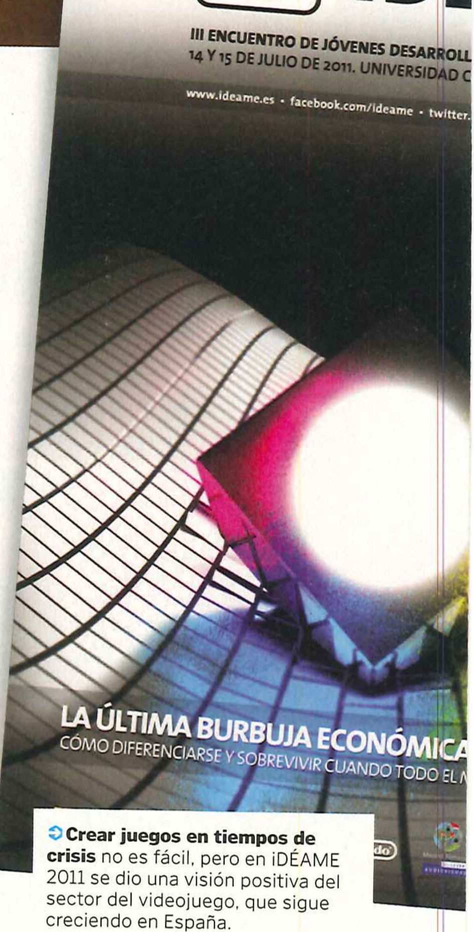
J.M. Iñiguez, de Akaoni, y Pixel, fueron el ejemplo visible de cordialidad que existió entre todos los desarrolladores en iDÉAME 2011.

Tercer año de iDéame, y mismo escenario: la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid acogió el 14 y el 15 de julio **iDÉAME 2011**, evento en el que colabora Nintendo y que reúne a **desarrolladores nacionales e internacionales** con los alumnos del Máster de Desarrollo de Juegos de la Complutense. El mensaje: optimismo ante la crisis.

Conseguir financiación

Los creadores españoles más importantes, como Enric Álvarez -Mercury Steam- o Roberto Álvarez de Lara -Over The Top-, y desarrolladores internacionesles como Alex Nause -Gaijin Games- o Daisuke Amaya "Pixel", creador de Cave Story, charlaron con los estudiantes, jugaron a sus juegos junto a ellos e intervinieron en **las 10 ponencias que conformaron el evento.**

El tema central fue cómo sobrevivir a la burbuja económica del sector, en mitad de la peor crisis mundial y con cada vez más estudios y más creadores de videojuegos. En su mesa redonda, Nacho García -Abylight-, José María Climent -creador del videojuego White-, Tyrone Rodriguez -Nicalis- y Carlos



Crear juegos en tiempos de crisis no es fácil, pero en iDÉAME 2011 se dio una visión positiva del sector del videojuego, que sigue creciendo en España.





Futuros bombazos como Mario 3D o Mario Kart (3DS) y Zelda (Wii) estuvieron en forma de demos jugables.

Uno de los atractivos de iDéame fue charlar y jugar con creadores como Joonas Tammien, desarrollador de MotoHeroz.



Los chicos de Anima Game fueron uno de los equipos de desarrollo presentes. Se pudo jugar a su reciente título de WiiWare, Anima Ark of Sinners.

Hervás -lanzanos.com- hablaron de la **financiación**. Se aconsejó diversificar las fuentes: acudir a las distribuidoras para financiar el proyecto, usar herramientas de **crowfunding** como la web Lanzanos.com, en la que el público aporta el dinero para los proyectos que le interesan... En otra ponencia, Fernando Piquer -Bitoons- apostó por otro sistema: juegos gratuitos que se financian con **micropagos** posteriores.

Da a conocer tu juego

Un tema presente en muchas de las ponencias fue **cómo deben promocionar sus juegos** los desarrolladores independientes para destacar entre un mar de títulos. Carlos Fernández -Continental Games- aseguró que la primera promoción de un juego es **titularlo de forma directa** y clara. Además, se habló de la necesidad de que todo el equipo se implique en el **marketing por internet** o de contar con el apoyo y los medios de las grandes distribuidoras en este apartado. El testeo, aspectos artísticos como la elección de estilo gráfico, o la mecánica de trabajo entre equipos de diferentes países fueron otros temas tratados en este fructífera edición de iDéame.

Pedro González

Director del Máster de Desarrollo de Videojuegos



Pedro González *es uno de los organizadores del evento desde su nacimiento en 2009.*

¿Cómo os sirve la experiencia para mejorar el evento cada año?
El objetivo de iDÉAME es informar a los chavales de qué hay que hacer para dedicarse al desarrollo de juegos. Cada vez depuramos más el mensaje y sacamos más de la gente a la que invitamos a las mesas redondas.

¿Cómo afecta la crisis a la industria?
La industria del videojuego bebe tanto de la pasión de la gente que va por una vía propia. Cada vez hay más iniciativas, quizá no grandes pero sí suficientes... Yo no diría que hay crisis ni que la actividad esté disminuyendo. Cada vez hay más gente que se está buscando la vida con los videojuegos.

En el Máster tenéis un 50% de integración de alumnos en el desarrollo profesional. ¿Estáis contentos?
Sí, hacemos una labor útil. La gente que sale del máster hace un buen trabajo en las compañías y eso nos da reputación. Ellos son nuestra carta de presentación. Y también nos gusta que antiguos alumnos regresen a nuestras aulas para dar clase y, de alguna forma, devuelvan lo que han recibido.

¿Qué papel deben jugar las multinacionales como Nintendo para fomentar el desarrollo en España?
Ahora se desarrolla mucho y es cada vez más difícil diferenciarse. Las grandes empresas pueden echar una mano a pequeños estudios que no tienen presupuesto para promocionarse y hacer que sus juegos sean visibles y lleguen a más gente. Y también pueden financiar proyectos para convertir estudios pequeños en desarrolladores second-partie.

Los alumnos, ¿qué tipo de juegos están interesados en crear?
Su sueño suele ser el desarrollo de un juego Triple A de gran presupuesto. Pero en el máster les descubrimos que hay muchas otras formas de hacer juegos y ganarse la vida. Después del Máster, están mucho más abiertos a todas las posiblidades.

¿Qué cualidades crees que definen a los alumnos del Máster?
No aceptan los dogmas, tienes que convencerles y eso es algo bueno. Y están muy conectados al mundo. Interactúan con información venga de donde venga y usan la tecnología para relacionarse con gente de todo el mundo. Buscan la información y no se creen las cosas porque tú se las digas.

¿Tú eres jugón?
Como parte de mi trabajo juego porque he de conocer los juegos. En mi tiempo de ocio juego con mi hijo. Somos de Wii, de Mario Kart y Super Mario Galaxy. El último que hemos acabado juntos ha sido LEGO Star Wars.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos 1 **TRANSFORMERS 3** DS. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

nintendoaccion@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES DICEN QUE...

Le habría puesto un 100...

Hola, nintenderos del universo. Me llamo Ricardo y os envío este correo para deciros que Zelda Ocarina of Time 3D está perfecto, va a ser una de las aventuras más bonitas de 3DS; el color, el 3D, Hyrule cuando eres mayor es terrorífico... No creo que Hyrule sea pequeño como decís, yo le habría puesto un 100. ¡Gracias por ser los mejores, seguid así!

Ricardo. E-mail

¡Super Mario Galaxy 3!

Hola, nintenderos. Me encantan los juegos de Mario Bros pero mi favorito es Super Mario Galaxy, por eso me gustaría que crearan un Super Mario Galaxy 3, con nuevas galaxias, minijuegos, un modo multijugador en el que el jugador 1 sea Mario y el jugador 2 sea Luigi...

Sergio Valera Zuazo. E-mail

Me he vuelto Zeldero

¡Hola! Sigo vuestra revista desde hace tiempo, ¡hacéis un gran trabajo! Quería decir que hace poco jugué por primera vez a un Zelda. Era Phantom Hourglass. Me encantó. Así de simple :) Ayer acabé Spirit Tracks. Por poco se me saltan las lágrimas en el momento (ojo: ¡spoiler!) en que tienes que tocar la flauta y Zelda canta, y luego también tocan los Trenebundos. Aquella música... fue épica. Una delicia para mis oídos. Y qué decir del juego, no sé, ¿fantástico? Ahora jugaré a otros de Zelda porque me he vuelto "zeldero" ;)

¿Habrá una 3DS XL?

Clara Martínez

¡Hola NA! Es la primera vez que os escribo. ¿Sabéis si habrá un modelo 3DS XL? En los reportajes sobre Wii U habéis puesto una imagen de un Zelda, ¿es del Skyward Sword o de otro nuevo? Y otra cosa, ¿dónde puedo conseguir el Wind Waker?

Es poco probable que veamos una versión mejorada de 3DS en bastante tiempo, aunque la espectacular rebaja del modelo actual podría reducir ese intervalo. Aun así, apostamos por una extensión de la duración de la batería antes que por una pantalla 3D XL, por los costes de producción que ya supone el tamaño actual. La imagen de Zelda corresponde a una demo HD de Wii U, aunque no es seguro que el juego final vaya a mantener esa estética tan realista (que molaría todo). Lo de Wind Waker está difícil, a menos que busques en tiendas especializadas.



Fortune Street mezclará la mecánica del clásico Monopoly con el estilo de Mario Party.



Las caras de FIFA 12

Jorge Recuero

Hola. Os escribo para pediros nueva información sobre FIFA 12. Y si no es mucho preguntar, ¿de qué equipo sois en la redacción? ¡Gracias!

Pues aquí tienes la portada oficial española. Como ves, los elegidos para ilustrar la edición 2012 han sido Gerard Piqué y Xabi Alonso, como representantes de la Selección que nos llevó a la gloria el año pasado.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!



¡Capitán América Wii para nuestra favorita!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!



Paula López (Barcelona)



Juan A. García Romero (Ronda)

NUESTRA FAVORITA

Adrián Pérez Pérez (Santander)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Estamos trabajando en proyectos que sorprenderán a todos los fans de Pokémon tanto en DS como 3DS."
Tsunekazu Ishihara
CEO Pokémon Company



"Me enamoré de la serie hace ya años, de su gran argumento y sus aventuras, pero me está gustando incluso más en 3D."
Robin Williams
Actor



"Cuando pienso en las dos pantallas siendo usadas al mismo tiempo, me parece una gran oportunidad para crear un juego donde dos jueguen a la vez pero uno no vea la pantalla del otro."
Yoshiaki Koizumi
Productor de los juegos 3D de Mario



"Ver lo mucho que mi padre se entusiasma cuando juega es muy divertido. El juego resulta muy fresco, como si fuera nuevo, gracias a los gráficos mejorados."
Zelda Williams
Actriz

Por cierto, EA nos ha pasado la fecha definitiva de lanzamiento para las versiones de Wii y 3DS: 29 de septiembre. Nuestro director, Juan Carlos, es un colchonero confeso, Rubén es más de basket, y entre los colaboradores... la cosa anda repartida entre el Madrid y el Barça, aunque tampoco son muy futboleros.

Monopoly de titanes

Borja Bellver

Hola chicos de NA. Me llamo Borja, soy de Valencia y tengo varias preguntas: ¿sabéis de qué irá Fortune Street? ¿En qué mes saldrá el nuevo Kirby Wii? ¿Me recomendaríais Sonic Colours para Wii? ¡Gracias!

Fortune Street será una especie de Monopoly ambientado en los mundos de Mario y Dragon Quest. A través de 15 tableros, ganaremos monedas para comprar propiedades, invertir en ellas, intercambiarlas... Aún no tiene fecha europea. El que está más cerca es Kirby Returns to Dreamland, que podría llegar entre octubre y diciembre. Sonic Colours es el mejor Sonic de Wii; una apuesta segura antes de que Generations arrase en 3DS.

Retrasos y cancelaciones

Juanjo Salmerón

Hola, ¿qué ha pasado con Cave Story 3D? ¿No salía en verano? También quería saber las fechas de MGS 3D y Mega Man Legends 3. ¡Un "abrizo"!

Cave Story 3D se ha retrasado a noviembre. Sus creadores se han tomado un tiempo extra para pulir el control. Konami también ha cambiado la fecha de Metal Gear Solid 3, que ya no saldrá en otoño, sino en 2012. Por otro lado, Sega ha retrasado el lanzamiento de Shinobi (noviembre) y Crush 3D (febrero). Los que no verán la luz en 3DS son Mega Man Legends 3, Saint's Row y Assassin's Creed.



Let's Golf 3D combina la simulación con los poderes especiales, y es el primer juego creado para el servicio de descargas de 3DS, parecido a DSiWare.

"Golfeando" con 3DS

Belén Requejo

Me llamo Belén y me encanta el juego de golf de Wii Sports. ¿Hay alguna prueba parecida en Sports Island 3D, o algún juego para 3DS que sólo sea de golf? Espero vuestra respuesta.

En Sports Island no hay golf, pero por sólo 6 Euros, ya tienes Let's Golf 3D, el primer título diseñado exclusivamente para 3DS Download Software. En esta continuación del simulador que se lanzó en DSiWare, puedes escoger entre 8 personajes personalizables con sombreros, palos y nuevos poderes especiales, como retroceder en el tiempo. Sus 108 hoyos están repartidos en 6 escenarios 3D tan vistosos como la selva maya.

Cuestión de sustos

"Ratoo Ratoo"

Hola NA, tengo una 3DS con el Ocarina y quiero otro juego: ¿me recomendáis el RE Mercenaries o espero al Revelations? Por cierto, ¿se sabe algo de Monster Hunter 3D? Gracias y seguid así.

Mercenaries es un arcade frenético con los personajes de la saga, mientras que Revelations será mucho más profundo, con una historia inédita y una atmósfera de terror puro. Pero



Un spot divertido

Bob Esponja uDraw

El spot del juego de Bob Esponja para uDraw es divertido, sí, como la serie, como el juego. Y deja bien clarito todo lo que se puede hacer con él, y con la tableta "mágica" que THQ lanzó por aquí no hace demasiado tiempo. Jugar, dibujar, controlar a tus personajes. Vaya, un puntazo.

HAZTE UNA FOTO DIVERTIDA

Juan Provencio Zamora (Murcia, 11 años)
"Revistas, juegos, de todo un poco... de Nintendo". Esto nos dice nuestro joven fan/lector, al que las revistas N.A. le sirven de manta/sábana con la que arroparse. Para eso estamos, para arropar a los nintenderos con información y críticas de calidad.





Alvaro Minero y Antonio Luque (Madrid)
"Somos dos chicos de 15 años que somos muy fans de la revista y queremos participar en el concurso con esta foto." Pues nada, chicos, algo habéis ganado: salir en nuestro buzón.

Enrique Calderón (e-mail)
"Quería enviar mi colección de N.A, pero al final solo he podido coger una parte de ellas... Le he sacado una foto a la revista que me firmó Juan Carlos, gracias a Rubén."

si no puedes esperar hasta 2012, píllate Mercenaries, sin olvidar la corta duración de sus misiones sueltas. Monster Hunter 3D sigue en el aire, hasta que Capcom lo haga oficial.

Y ahora, ¿Majora?

Roberto Umpiérrez

Saludos desde Tenerife, ¿existe información sobre algún nuevo Fire Emblem? Por otro lado, ¿creéis que pueden crear un remake del Zelda: Majora's Mask? Soy un gran fan de Zelda y es mi juego favorito.
Sobre Fire Emblem, no hay guerra a la vista, aparte del remake para DS que salió el año pasado en Japón (y de momento, sólo ahí). Respecto a Majora's Mask 3D: Eiji Aonuma, principal responsable de la saga, ha abierto la puerta a un posible remake, si los fans lo piden con ganas. Por cierto, tienes muy buen gusto "zéldico". Majora's se merece una retro review...

A ritmo de Final Fantasy

Pablo Altuna

Saludos a todos. Hace poco leí algo sobre un Final Fantasy musical para 3DS, que tendrá el estilo de Rhythm



Theatrhythm será un curiosísimo giro para Final Fantasy, pero ya veremos si sale de Japón.



El "multi" de Wii U es todavía un misterio. ¿Podremos usar más de un mando por consola?

Paradise. ¿Es eso verdad? Si es así, ¿podéis dar información sobre él?
Así es. Se llama Theatrhythm y sus batallas se basarán en seguir el ritmo de los grandes temas de la saga, pero con un sistema de flechas e iconos más parecido a Donkey Konga o Dance Dance Revolution. Habrá que formar un grupo de cuatro personajes clásicos, elegir uno de los mundos de todos los FF y pulsar los botones al son de la música. Le seguiremos la pista a esta locura musical de Square-Enix.

Wii U se queda en casa

Iván Pascual

Al ver los vídeos del E3 en la eShop, me han llamado la atención Super Mario y Kid Icarus Uprising. ¿Cuál me compro antes? También quería preguntar por la Wii U. ¿Sólo va a ser un mando de Wii o una portátil?
Pues teniendo en cuenta que Kid Icarus no estará disponible hasta el año que viene, tendrás que hacerte con Super Mario 3D Land (nombre definitivo), que sale en noviembre. Y sólo un mes después, llega Mario Kart 7, así que la espera se te va a

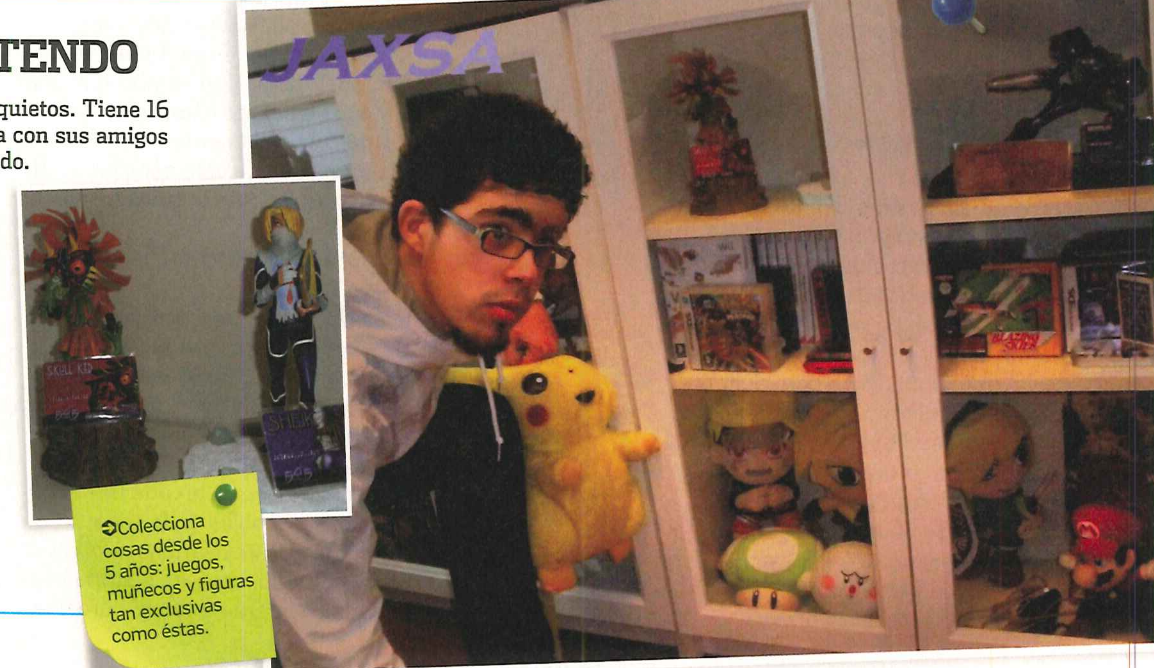


LOS FANS DE NINTENDO

Jaxsa es uno de nuestros lectores más inquietos. Tiene 16 años, vive en Euskadi, en Leioa, y disfruta con sus amigos del gran potencial de los juegos de Nintendo.

Nintendo Ación: ¿Desde cuándo llevas coleccionando cosas de Nintendo?
Jaxsa: Desde que tenía 5 años. Tengo dos vitrinas con mi gran colección, desde simples muñecos de plástico a juegos de todo tipo e incluso figuras de coleccionista limitadas.

N.A.: ¿Qué héroes te gustan más?
Jaxsa: Yo creo que todos los personajes de Nintendo tienen un aire característico. ¿Quién no se ha conmovido al ver a Kirby volar? ¿Quién no ha desatado su ira contra Ganondorf en los muchos Zelda? ¿Quién no se ha reído con Donkey? ¿Quién no ha preparado sus mejores estrategias con Pokémon? Por otra parte, mi colección es bastante variada. Pero poseo en ella dos figuras de coleccionista de Zelda, por lo tanto yo creo que es Zelda de lo que más me enorgullezco, ya que las figuras son más valiosas.



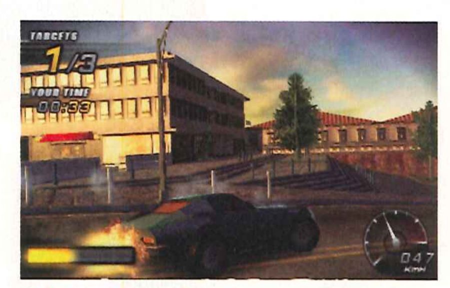
Colecciona cosas desde los 5 años: juegos, muñecos y figuras tan exclusivas como éstas.

pasar volando (y derrapando). El mando de Wii U será inalámbrico, pero no una portátil, ya que dependerá de su comunicación con la consola.

Driver persigue a GTA

Alejandro Candal

¡Hola NA! Soy Alejandro y vuestra revista es para mí la mejor del mundo. El juego del E3 para 3DS que más me gusta es Driver Renegade. ¿Podéis decirme en qué se parece a un GTA? Gracias y seguid así de bien.
¡Muchas gracias, Alex! Pues sí, lo cierto es que Driver tiene cada vez mejor pinta, y aunque no ofrecerá tanta "libertad delictiva" como un GTA, podremos conducir hasta 50 coches diferentes a través de misiones que se dividirán en varios estilos de juego: persecución, evasión, destrucción.... En la piel de John Tanner, plantaremos cara a cinco jefazos mafiosos en una Nueva York corrupta, que podremos recorrer en 3D mientras le pisamos los talones a los malos en persecuciones de infarto. Ubisoft nos ha comunicado que estará disponible a partir del 1 de septiembre, como la versión de Wii.



Driver Renegade 3D llegará en septiembre junto a Driver: San Francisco, la versión de Wii.

Preguntas "periféricas"

Vincenzo José Cornacchione

Hola NA. Estoy deseando que llegue Wii U, pero tengo unas dudas: ¿poseerá nuevos accesorios como el Wii Speak en Wii? ¿Se podrán utilizar varios mandos con pantalla a la vez en la consola? ¿Se venderán por separado? Gracias.
Wii U será la consola con más periféricos disponibles desde el primer día, ya que será compatible con todos los de Wii, aunque Wii Speak no será necesario, gracias al micrófono y la cámara del mando. Y seguro que habrá nuevos accesorios en el futuro. Por ahora, parece que sólo se jugará con un mando con pantalla por consola. Los demás jugadores usarán los mandos clásicos, aunque sería muy interesante poder conectar dos mandos con pantalla para jugar en cooperativo.

¿Qué es el SpotPass?

Rogelio Más

Hola, felicidades por llevar tantos números publicados. ¿A qué os referís con "descargas SpotPass", a descarga de nuevos personajes y karts o a otros datos del juego?
SpotPass es la conexión permanente a internet que nos permite recibir avisos sobre contenidos descargables, tales como nuevos Pokémon para la Pokédex 3D, objetos para nuestros Nintendogs, trajes en Dead or Alive, escenarios en Samurai Warriors, vídeos en el canal Nintendo Video y por supuesto, actualizaciones del firmware. En los próximos meses, también harán uso de SpotPass FIFA 12, Animal Crossing, Mario Kart 7...

El regreso de Mama

Nerea Montalvo

¿Qué tal, NA? Soy fan de los Cooking Mama, tengo todos los que han salido y llevo tiempo esperando a que hagan un nuevo juego de la serie, aunque no sea de cocina. ¿Sabéis algo? ¿Cuándo saldrían?
Tenemos buenas noticias para ti. Cooking Mama 4 será el primer plato de la saga en 3DS. Algunos de sus 200 nuevos minijuegos sacarán partido al giroscopio, así que prepárate para voltear tortitas a base de inclinar la consola. Pero espera, que hay más. Cooking Mama World: Aventuras en el Campo será la nueva entrega de 505 Games para DS, que nos sacará de excursión por la montaña, con más de 35 fases y 100 minijuegos táctiles. Ambos juegos deberían salir en otoño.

UNA DE ARTE



Karlen Tam (http://kgoggles.deviantart.com)
Además de una gran fan de Layton, esta autora se caracteriza por la versatilidad de sus dibujos. Podéis echar una ojeada a sus creaciones en la direccion de deviantart que citamos.

Para buenos "futroleros"

Kevin García

Hola, NA. ¿Sabéis cuándo salen los Inazuma Eleven que faltan? De pequeño seguía una serie que se llamaba Medabots, y vi por internet el juego para la DS en japonés. ¿Cuándo saldrá? Y la última, ¿para cuándo un Mario de fútbol? Gracias.
Seguimos esperando fechas para las versiones europeas de los Inazuma de DS y Wii, pero sí hay nuevos datos sobre Inazuma Eleven Go para 3DS. Podemos contarte que transcurrirá diez años después de los juegos de DS, y que Mamoru Endo será entrenador del equipo de Tenma Matsukaze. Promete convertirse en una pasada futbolística llena de sorpresas. Sobre Medabots, no hay planes de que la versión Medarot DS llegue a España. Ya existe un Mario de fútbol: se llama Mario Strikers Charged Football. y sólo cuesta 25,95€, ya que pertenece a la gama económica Nintendo Selects, junto con Animal Crossing, Wii Sports y WarioWare: Smooth Moves.

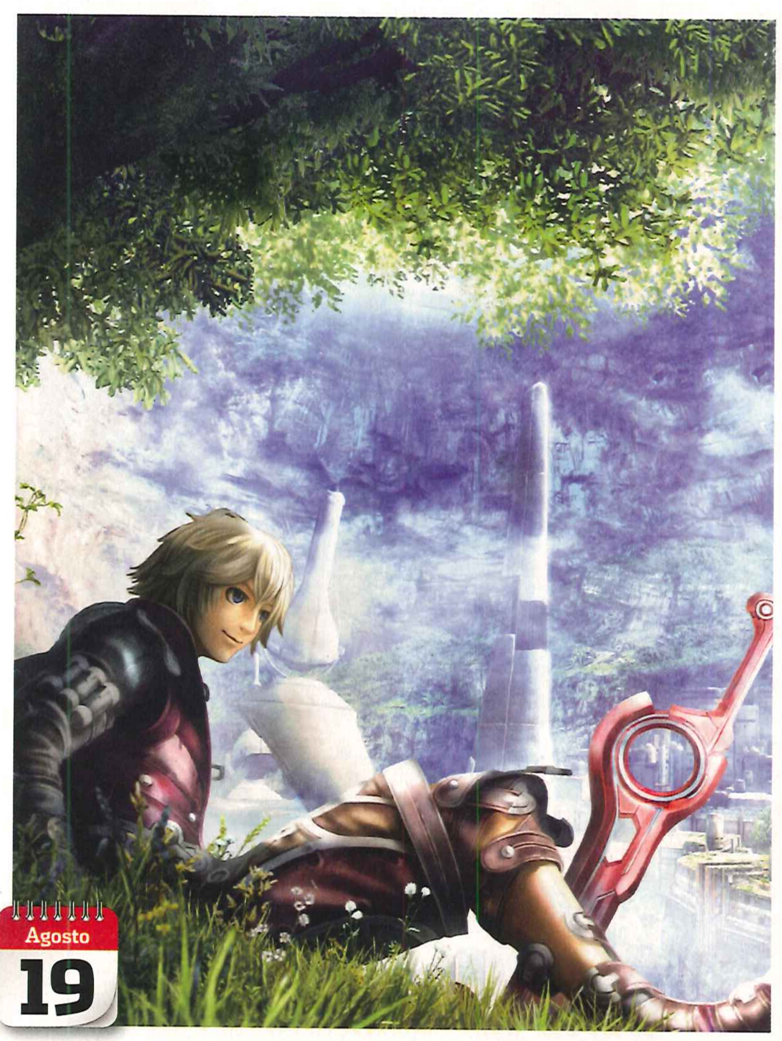
¿Cuántas cosas tienes y qué valor crees que puede tener?
Jaxsa: Entre mis dos vitrinas suman un total de mil y una aventuras entre las que los mayores héroes de la historia defienden desde princesas hasta civilizaciones o tratan de convivir en un humilde pueblo liderado por una tortuga correosa. Además, hay varios objetos de mi colección que no tienen un valor exacto; por ejemplo, poseo una grabadora con forma de DS que pinté siguiendo un patrón de mi invención durante casi diez horas para llegar a esa perfeccion estética. Por último, destacar un comic de JUS (Jump Ultimate Stars) en japonés que posee unas trescientas páginas, uno de los objetos más peculiares que tengo.

¿Cuál es tu objeto favorito?
Jaxsa: Pues... quizás es mi flamante figura de Samus con el traje negro y leds incorporados.

N.A.: ¿Desde cuándo lees Nintendo Acción?
Jaxsa: Desde que tenía 10 años y pico. Lo que más me gusta de la revista son sus análisis, los reportajes y el consultorio del profesor Oak en la revista Pokémon.

Agenda Nintendo

De 15 agosto a 15 de septiembre Ya de vuelta, con un mundo de juegos por descubrir.



Xenoblade Chronicles

Compañía **Nintendo/Monolith Software** Tipo **RPG**

Es el megahit por el que suspiran en todo el planeta, y estamos de suerte: llega en mitad del tórrido agosto, o sea ya mismo, ¡traducido! Y si has seguido nuestro "serial" en la revista, qué más quieres que te digamos. Que es un imprescindible en Wii, y que no conviene perderse el origen de toda una leyenda. En este número puedes leer la review.



Crea tu animación de Legend of Zelda

Compañía **Nintendo** Tipo **Concurso**

¡Qué buena idea celebrar el 25 aniversario de Zelda con Flipnote Studio! Hasta el 3 de septiembre puedes enviar tu película de animación de The Legend of Zelda creada en DSi... y mostrársela a un jurado del que formará parte Miyamoto. Los mejores se publicarán el 7 de octubre en la web de Nintendo, en Flipnote Hatena y en Canal Nintendo. Más info en **www.legendofzelda.es**







El Incidente Malgrave

Compañía **Big Fish Interactive**

Género **Aventura**

Buen observador, curioso... poco más necesitarás para disfrutar de este título de "aventuras de objetos escondidos". La trama sucede en una isla donde debes resolver un enigma oculto entre los escenarios y los puzles más variados.



Driver

Compañía **Ubisoft**

Género **Conducción**

Si te gustan los juegos de coches de "mundo abierto", estás de doble enhorabuena. Driver, uno de los referentes de este estilo, se incorpora a Nintendo en sendas entregas para 3DS y Wii (Renegade y San Francisco) que llegan a la vez tras las vacaciones.

Además...

	Consola	Fecha
PacMan&Galaga Dimensions	3DS	26 ag
Dream Trigger	3DS	2 sep
Dual Pen Sports	3DS	2 sep
Starfox 64 3D	3DS	9 sep
Formula 1 2011	3DS	23 sep
Bakugan El origen de...	DS	23 sep
FIFA 12	3DS-Wii	29 sep
Dragon Quest MJ 2	DS	7 oct
Skylanders Spyro	3DS-Wii	14 oct
Spider-man Edge of Time	3DS-Wii	14 oct
Capitán América	3DS	21 oct



OJO CON...

El remake más galáctico

Starfox 64 3D

Tras la explosión Zelda, le toca el turno a Starfox. Un clásico de los shooters con protagonistas carismáticos que regresa actualizado.

20 nuevos jue

Los próximos meses Wii recibirá una nueva generación de juegos rompedores.



Observa como se cubre el enemigo para lanzar estocadas altas o bajas, verticales y horizontales...

Legend of Zelda Skyward Sword

Wii hará de Zelda una experiencia nueva.

No es fácil transmitir con palabras lo inmenso que será este juego. Creenos, dejará muy pequeño a Twilight Princess. Skyward Sword explotará cada elemento de la consola al máximo, desde el uso de **Wii MotionPlus** a las capacidades gráficas para crear el mundo más bonito que has visto en tu vida. Y narrará la historia de los primeros Link y Zelda, jóvenes que viven en una isla flotante sobre Hyrule y que pronto serán héroes...

Pelearás de verdad

En cada nueva versión del juego que probamos, podemos comprobar que el control se pule al máximo. Aunque será posible dar espadazos con pequeños golpes de muñeca, el mando Wii Plus transmite al instante **la posición de nuestro mando-espada** a Link, así como todos los movimientos que hacemos, con su ángulo, recorrido, velocidad... Esto hace que los combate sean, sin duda, los mejores de la saga: habrá que lanzar tajos verticales, horizontales, altos, bajos, laterales... Y con ciertos movimientos ejecutaremos especiales: moviendo mando y nunchuk a los lados haremos el **ataque-giro**, elevando el mando cargaremos de energía la espada...

El control de los demás items también será perfecto... y sin puntero. Es decir, cuando uses el arco, no verás un punto de mira en pantalla: la posición la marcará el sensor de movimento, será como **manejar un arco real**. Increíble, igual que las sensaciones que producen el resto de los

gos para Wii



Cuando el mal ataque la isla de Link, Zelda caerá en las fauces de un monstruo oscuro.... ¡A rescatarla!

El control de movimiento servirá para volar sobre pájaros gigantes o manejar los objetos.

objetos de Link, como el látigo o la libélula teledirigida. Esta profundidad en el control y en los combates se transmitirá al desarrollo: habrá exploración y mazmorras, y personajes con los que hablar, como siempre. Pero **las mecánicas de juego serán más variadas** que nunca. Desde apuntar nuestra espada-mando para localizar secretos a clavarla en ciertos pedestales para pasar a otra dimensión, un **mundo oscuro** reflejo distorsionado del Hyrule real. Pasando por las escenas de vuelo a lomos de pájaros gigantes... Y sí, el estilo cel-shaded es precioso, le va como un guante a la saga. Si hasta aparecerán los Goron. Dios santo, este juego será perfecto.

■Aventura ■Nintendo ■Navidades

La espada celestial será además un espíritu guía. Y una de nuestras misiones será forjar otra arma: la Espada Maestra.

"ES LA AVENTURA PARA LA QUE TE HAS ESTADO PREPARANDO TODA TU VIDA"

Mario, Luigi, Peach, Toad... elige personaje del universo Mario y disfruta de pruebas para 4 jugadores.

Mario Party 9

Vuelve el rey de las fiestas multijugador.

El último Mario Party salió en Wii en 2007, ¡echábamos de menos nuestra dosis de locura multijugador! Mario y los suyos vuelven en el juego de tablero más loco, en el que en cada casilla nos espera un prueba de habilidad donde lucharemos por las estrellas que coronarán al ganador de la partida. Y la variedad está asegurada.

¡Qué locura de pruebas!

Nintendo ya ha revelado unos cuantos de los minijuegos disponibles: disparar a calamares saltarines, disputar **carreras plataformeras**, cortar troncos a toda velocidad o perseguir a los otros jugadores por un laberinto. Las pruebas usarán **el mando de Wii** de todas las formas posibles: moviéndolo, apuntando a la pantalla, pulsando botones y cruceta... Siempre serán para **cuatro jugadores simultáneos** (si no sois tantos, la CPU manejará al resto, e incluso podrás jugar solo contra la consola), aunque en modalidades todos contra todos, 1 vs 3 o 2 vs 2. Y los tableros también estarán llenos de sorpresas: mostrarán ambientaciones de juegos clásicos de Mario y esconderán nuevos modos como uno en el que todos los jugadores **avanzarán juntos en un vehículo**. Y esa será sólo una de las sorpresas.

■Minijuegos ■Nintendo ■Por determinar

"NOS ESPERAN TABLEROS LLENOS DE SORPRESAS Y NUEVOS MODOS"



Kirby Return to Dreamland

Kirby quiere ser el nuevo rey de las plataformas

Juegazo a la vista. La nueva aventura de Kirby va a ser tan buena como New Super Mario Bros. Wii o Donkey Kong Country Returns. Tras el mono pero facilón Epic Yarn, la bola rosa protagonizará otro plataformas 2D que rompe esquemas porque hasta **4 amigos** jugaremos a la vez manejando a Kirby, Meta Knight, el Rey Dedede y Waddlede.

El nuevo Super Kirby

Pero lo que más sorprende son **los nuevos poderes de Kirby**. La bola rosa seguirá absorbiendo a sus enemigos para ganar sus habilidades: convertirse en roca, generar torbellinos de hojas, disparar bombas con un cañón, lanzar un poderoso torrente de agua... Tan correcto como siempre. Pero también habrá superhabilidades. Como **la Ultra Espada**, que permitirá a Kirby barrer toda la pantalla de un sólo mandoble llevándose por delante a todos los enemigos y bloques destructibles. O el poder de **invocar dragones** que barrerán con fuego el escenario (sí, has leído bien, dragones). Ah, y una capacidad de absorción multiplicada para **zamparnos grupos de enemigos**, o malos gigantes, o enormes bloques. Esto por lo que se refiere a Kirby, porque los demás personajes tendrán sus propias habilidades.

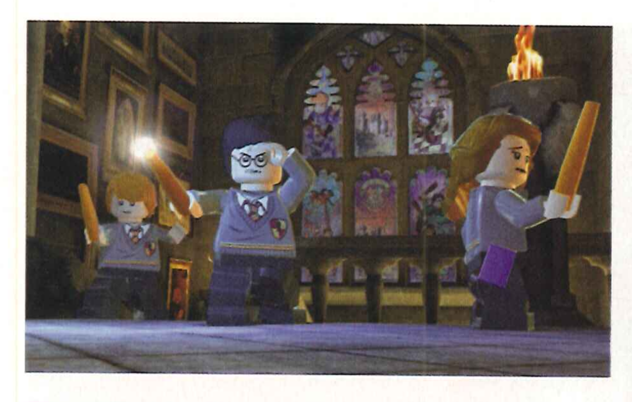
■Plataformas ■Nintendo ■Sin confirmar

"PARTIDAS PARA 4 JUGADORES Y MÁS SUPERPODERES: DIVERSIÓN SEGURA"





Para ser una bola, Kirby tendrá unos poderes de aúpa.

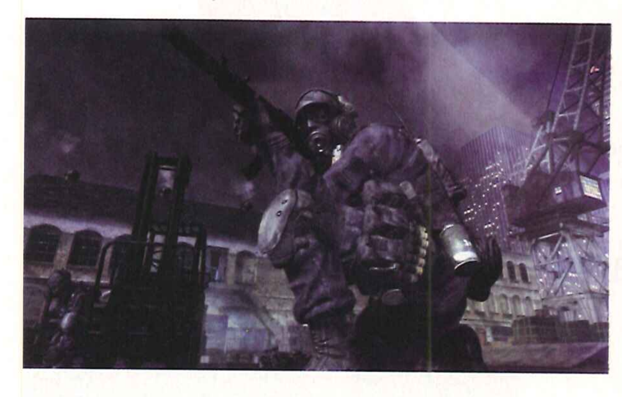


LEGO Harry Potter Años 5-7

Tómate a risa al malvado Voldemort.

Harry y sus amigos se enfrentarán a Voldemort en un juego que recoge los últimos tres libros (las útimas cuatro pelis, vamos). Como siempre, saltaremos, combatiremos, elegiremos entre decenas de personajes, jugaremos a dobles, habrá millones de secretos... También se mantendrá la posibilidad, única en los LEGO, de elevar y rotar objetos con el hechizo Wingardium Leviosa, muy útil para resolver puzles. Y visitaremos escenarios inéditos, como el Ministerio de magia. Todo, con humor 100% LEGO.

■Aventura ■Warner ■Finales 2011



Call of Duty MW3

Confirmado: el nuevo CoD estará en Wii.

Activision volverá a dar guerra de la buena en Wii con una versión de su esperado Modern Warfare 3. Y ha sido el mismísimo estudio de desarrollo Infinity Ward el que se encargara de la versión de este "shooter" subjetivo. Tras la buena sensación que dejó la entrega anterior, esta usará su motor gráfico más avanzado para representar el lado más realista y espectacular de la guerra moderna. Es de esperar un modo online de calidad... porque el lanzamiento está confirmado, y será en noviembre, con las demás versiones.

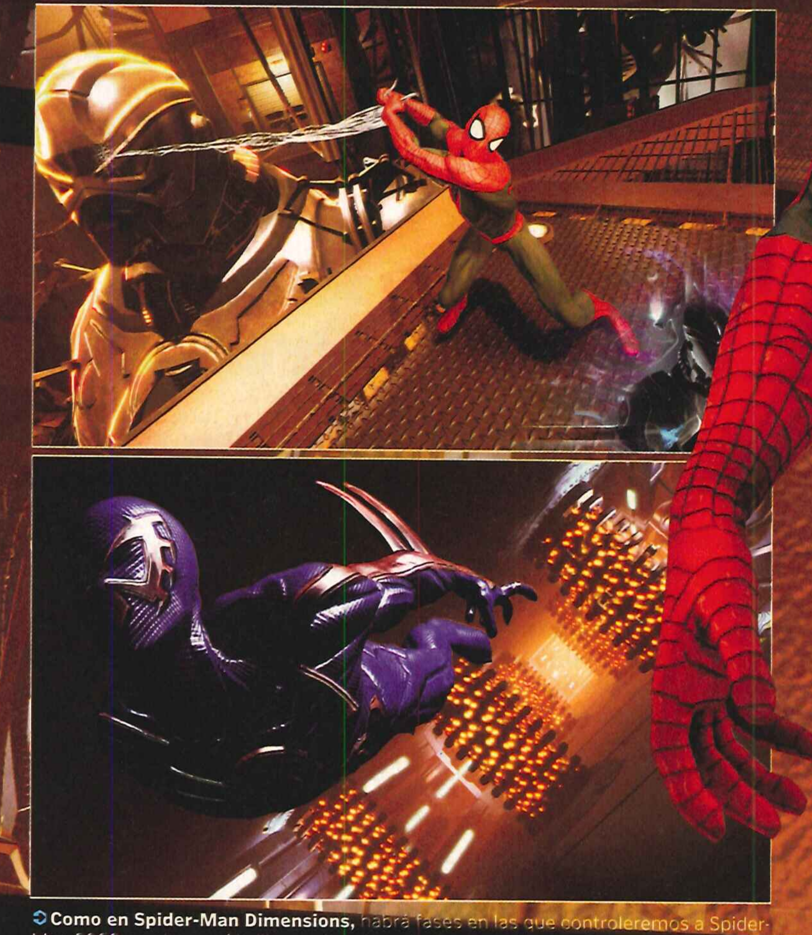
■Acción ■Activision ■Noviembre

Spider-Man Edge of Time

La muerte de un superhéroe.

Qué pasaría si Spider-Man muriese? Que el mundo sería un lugar horrible, como descubrirá Spider-Man 2099 cuando un científico de su época viaje al pasado y mate al Spidey actual... Para salvar su época, Spider-Man 2009 se pondrá en contacto telepático con el Spider-Man original antes de su muerte, y juntos tratarán de impedir la catástrofe. Así, jugaremos en las dos épocas y con los dos héroes, en una aventura en la que enlazaremos combos arácnidos y lucharemos con malos como Anti-Venom. Y nuestros actos en el presente cambiarán el futuro: por ejemplo, si el Spidey actual impide la construcción de un maligno robot, en el futuro no pelearemos con él.

■Aventura de acción ■Activision ■Octubre



Como en Spider-Man Dimensions, habrá fases en las que controleremos a Spider-Man 2099 en plena caída libre, evitando todo tipo de peligros aéreos.

"JUGAREMOS EN DOS ÉPOCAS Y CON DOS SPIDER-MAN DISTINTOS"



Spidey exhibirá todos sus poderes: superfuerza y agilidad, sentido arácnido...

Disfraces de 40 héroes Disney nos dotarán de habilidades.

Disney Universe

Wall-E se une a la juerga de Disney.

Plataformas 3D, locura multijugador y el carisma de Disney nos esperan en este juego. Nos meteremos en la piel de unos personajillos que, a su vez, se meterán en los disfraces de héroes como Tron, Nemo, Alicia, Lilo... Todo vale: pelis de animación o de imagen real, y también las de Pixar. Según el disfraz elegido tendremos una habilidad u otra, que nos servirá para recorrer mundos sacados del cine. A los ya confirmados escenarios de Alicia y Monstruos S.A. se une el de Wall-E, lleno de imanes o caminos de gravedad que harán las partidas a cuatro un desfase competitivo.

■Plataformas ■Disney ■Finales 2011

Coloborar será necesario... pero al final del nivel, sólo gana uno.

Rayman Origins

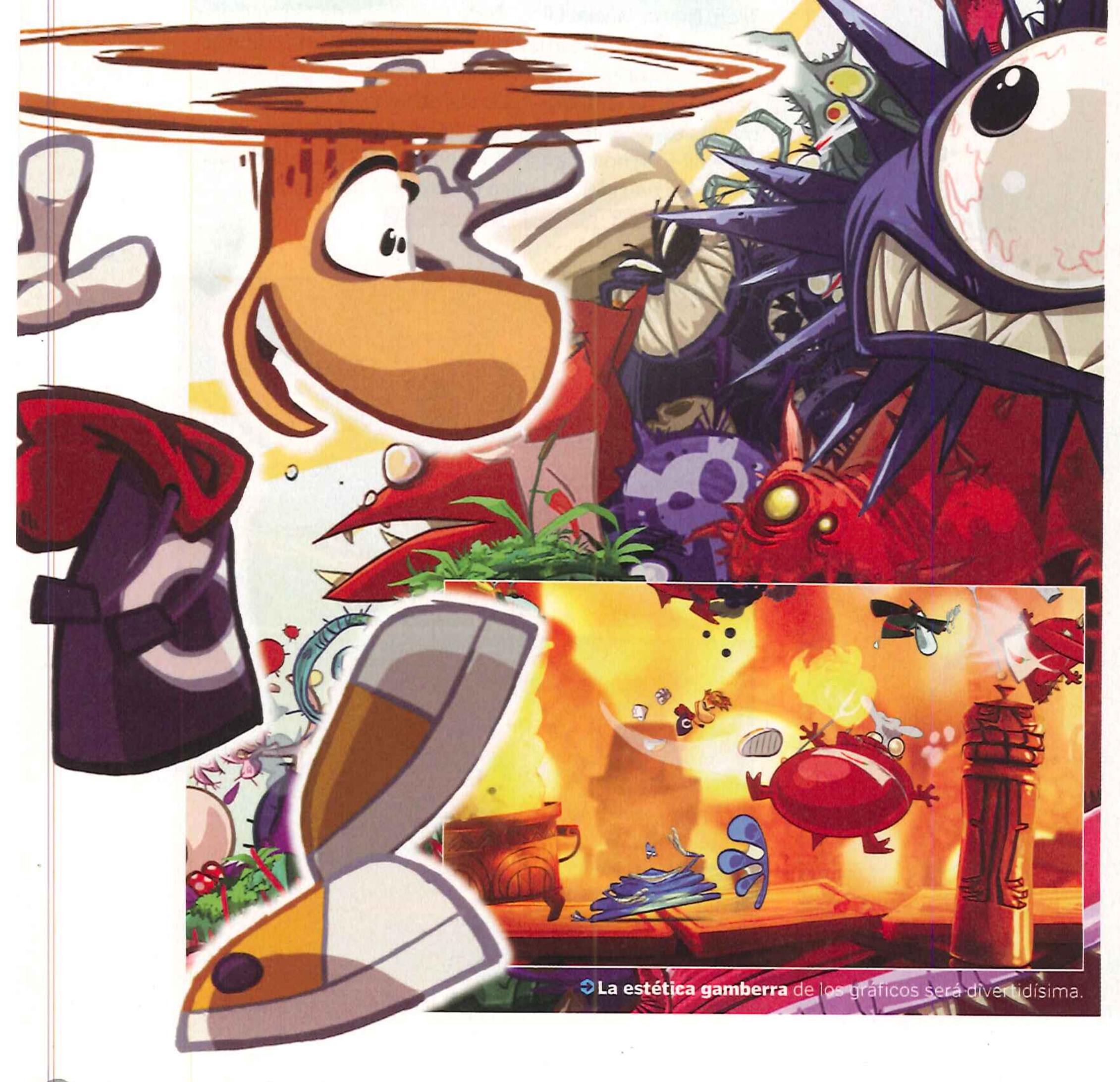


¿Quieres ser Rayman o Globox?

Las plataformas 2D son el género de moda, y otro clásico héroe del género reclama su parte de pastel. Y sí, tambien con partidas para 4 jugadores. Los protas serán Rayman, su amigo Globox y dos magos Teesies. El desarrolo será el de un plataformas frenético en el que la acción tendrá importancia, ya que nuestros personajes pegarán "tollinas" con alegría. Pero lo mejor será sus increíbles gráficos, con todos los personajes dibujados a mano y unas animaciones de calidad cinematográfica.

■ Plataformas ■ Ubisoft ■ Finales 2011

"SUS GRÁFICOS ESTILO CÓMIC HARÁN DE ÉL UNA OBRA DE ARTE"



La estética gamberra de los gráficos será divertidísima.



Skylanders Spyro's Adventure

El juego, un periférico llamado Portal y tres figuras Skylanders se venderán en el pack de inicio. Conectaremos el Portal a Wii y pondremos un muñeco encima para jugar esta aventura de acción. O dos, para jugar a dobles. Habrá 32 Skylanders, que se venderán por separado.

■ Aventura de Acción ■ Activision ■ Octubre



WWE 12

Tras años con la misma mecánica, el juego de la WWE sufrirá una profunda remodelación en su sistema de combate. El objetivo es conseguir peleas más fluidas y con más variedad de situaciones, para lo que podremos interrumpir cualquier ataque (incluso los "finisher", si un tercer jugador golpea al que lo está ejecutando). La variedad de modos seguirá inalterable.

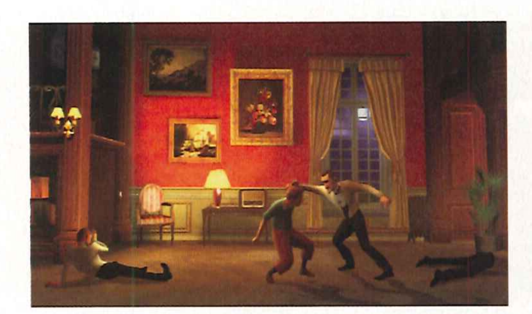
■ Lucha ■ THQ ■ Noviembre



PES 2012

La serie futbolera que ha dejado una huella más profunda en Wii volverá con novedades. La primera será un sistema que nos permitirá tomar el control directo de un jugador sin balón mientras atacamos, para colocarle donde queramos y diseñar jugadas. Habrá que ver cómo se combina esto con el control con puntero, y que licencias tiene el juego este año.

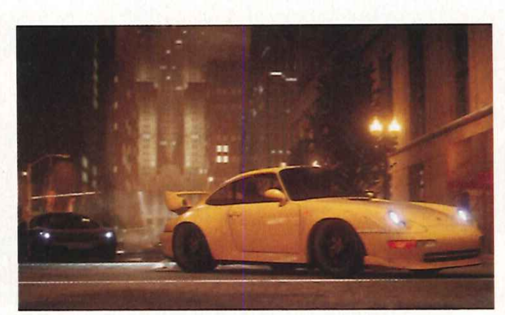
■ Deportivo ■ Konami ■ Otoño



The Adventures of Tintin

La película del maestro Spielberg sobre el cómic del maestro Hergé va a convertirse en una variada aventura. Transformados en Tintín, visitaremos escenarios de la peli, como el barco del Capitán Haddock o el Palacio de Omar, y nos tocará pelear, saltar y hasta pilotar un avión.

■ Aventura ■ Ubisoft ■ Finales de 2011



Need for Speed The Run

Te atreves a cruzar Estados Unidos en la carrera ilegal más peligrosa del mundo? Desde San Francisco a Nueva York, pilotaremos por calles atestadas de tráfico, solitarios cañones o heladas carreteras de montaña. Con coches reales y tuneables... y con la poli en los talones.

■ Velocidad ■ EA ■ Noviembre



Mario & Sonic en JJOO Londres 2012

Mario, Sonic y todos sus amigos (y enemigos) traerán más locura deportiva en un nuevo juego oficial de los JJ.OO. de Londres. Lo que significa que competiremos en pistas reales, a pruebas como los 100 m., judo, hípica, natación, fútbol... Todo para cuatro jugadores simultáneos.

■ Deportivo ■ SEGA ■ Noviembre



Ben 10 Galactic Racing

El famoso héroe de animación y 14 de sus colegas aliens competirán en el Galactic Gran Prix, un campeonato de karts en el que cada personaje exhibirá sus poderes (incluyendo la capacidad de Ben de transformarse en plena carrera). Habrá multijugador, claro.

■ Carreras ■ Namco Bandai ■ Otoño 2011



Rhythm Heaven

Todo el ritmo y la diversión de los juegos musicales se combinará con el humor surrealista propio de los Wario Ware. El juego mantendrá la mecánica con que ya triunfó en DS: habrá que pulsar botones al ritmo de la música, pero en este caso en un montón de pruebas nuevas. Desde pinchar guisantes con un tenedor a jugar al tenis subidos en un aeroplano...

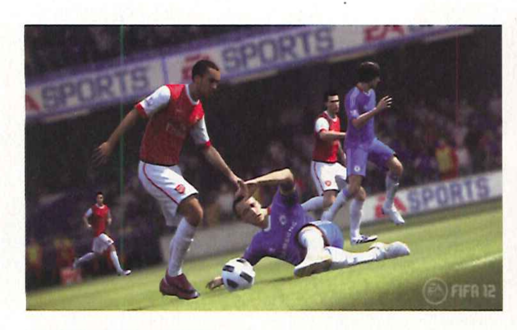
■ Musical ■ Nintendo ■ Por confirmar



Just Dance 3

El juego de baile de más éxito volverá a Wii con más de 40 temas de todos los estilos (Pop, R&B, country, hip-hop), y de artistas tan diversos como Kate Perry, Gwen Stefani o Kiss. La gran novedad bailable serán las coreografías para cuatro bailarines, que podrás añadir a los innumerables modos de juego cooperativos y competitivos de las ediciones anteriores.

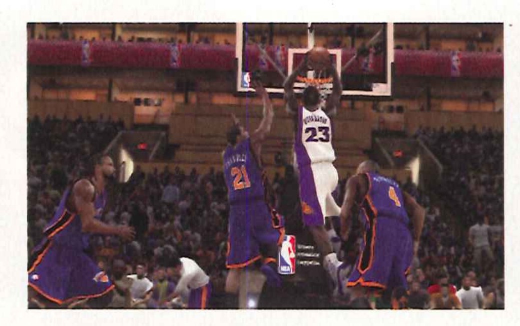
■ Musical ■ Ubisoft ■ Noviembre



FIFA 12

El principal avance de este año en el simulador con más licencias reales será una nueva física que busca aumentar el realismo en todos los lances del juego: desde los forcejeos en los marcajes a los dribblings y fintas. Además, se mejorarán las habilidades defensivas de los jugadores controlados por la CPU para que utilicen estrategias y métodos más realistas.

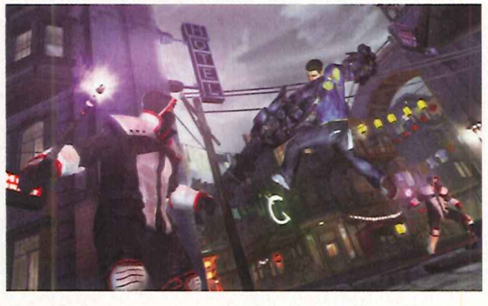
■ Deportivo ■ EA Sports ■ Octubre



NBA 2k12

La entrega anual del rey de los juegos de baloncesto se está desarrollando en estricto secreto. Pero, tras el éxito del año pasado eligiendo como imagen a Michael Jordan, 2KGames repetirá este año y añadirá otras leyendas como Magic Johnson y Larry Bird. Su propuesta será basket realista que se jugará mejor con el mando clásico y multitud de modos de juego

■ Deportivo ■ 2KGames ■ Octubre



X-Men Destiny

Quieres formar parte de la especie de mutantes de Marvel? Pues este otoño tendrás tu oportunidad: en esta aventura de acción elegirás entre uno de los tres protas (adolescentes que acaban de descubrir sus poderes). Y tú decidirás tu destino, seleccionando tus poderes y eligiendo militar en los X-Men... o en la Hermandad de Mutantes de Magneto.

■ Acción ■ Activision ■ Otoño 2011

¡Avance exclusivo!

UNA PELÍCULA DE TERROR EN 3DS

Así será la nueva entrega de



La nueva pesadilla

Capcom retomará el terror clásico de los primeros Resident Evil en esta nueva aventura exclusiva para 3DS, que estará lista a principios del año que viene.

Resident Evil Revelations



Tsukasa Takanaka

Productor Resident Evil Revelations

"Nos hemos centrado más en el miedo que en la acción."

¿Cual fue vuestra primera idea con Revelations: lo ideasteis al ver 3DS?

No sólo me interesó la 3DS por que se vea en 3D, sino también porque puede ejecutar gráficos de alto nivel. Con este hardware, el terror de Resident Evil puede ser desplegado. Así es como decidimos crear este survival horror bajo el nombre Revelations.

Supervivencia y puzles vuelven a ser los protagonistas, ¿mantendrán esta fórmula en futuros Resident Evil?

El concepto de Revelations es un survival horror. Esta vez, quisimos centrarnos en la experiencia del miedo más que en la de la acción. El alto nivel gráfico, del sonido y de la inmersión que permiten las 3D, encajan perfectamente con la sensación de terror que buscábamos.

¿Cómo va el desarrollo del juego?

Acabamos de finalizar toda la producción del material gráfico. Desde aquí, vamos a implementar todos los recursos restantes hasta realizar el ajuste final. Esta es la clave que determina la calidad del juego.

¿Están satisfechos con el potencial técnico de la consola?

Para los gráficos, como en Mercenaries 3D, hemos usado el MT Framework Mobile, y como se puede ver, el hardware tiene un gran potencial para una portátil. Las funciones de audio también son sólidas, y un elemento básico para trasladar la sensación de terror al juego.

¿Cómo se han usado las 3D?

Lo más importante es ver cuánta inmersión podemos crear, para que los usuarios sientan la atmósfera como real. En este caso, la visión 3D y la sensación de terror encajan a la perfección.

Miedo, temor, canguelo, "yuyu", pavor... Llamadlo como queráis, pero esa emoción primaria de angustia ante el peligro, es la misma que definió a Resident Evil como el gran referente de los **survival horror**, en 1996. Pasaron seis años hasta que Capcom reactivó el T-Virus en nuestras GameCube, con un remake que nos dejó tan acongojados (leed otra vez y no os asustéis) como **RE Zero,** la escalofriante "precuela" de la saga.

Sin embargo, a partir del cuarto capítulo, esa cepa de terror psicológico basado en la exploración y la supervivencia, fue mutando en una saga de acción cada vez más frenética, pasando por los raíles de **Umbrella** y **Darkside Chronicles** en Wii, y acabando a tiro limpio en **The Mercenaries 3D**. Todos ellos han contribuido a mejorar nuestra puntería y buen pulso, pero ya se echaba de menos volver a temblar de nervios al abrir una puerta, asustarnos con el eco de nuestros propios pasos o atesorar cada bala como si fuese nuestro último vínculo con el mundo de los vivos.

Por eso, después de completar las primeras fases de **Revelations** en las oficinas de Koch Media, tenemos claro qué es lo primero que se va a disparar en esta nueva entrega por encima de cualquier arma: nuestras pulsaciones.

Una historia RE-veladora

Como muchos ya sabéis, la nueva trama tendrá lugar en el año 2005, y narrará cómo se fundó la Alianza de Seguridad contra el Bioterrorismo -la BSSA-, después de los acontecimientos vividos en **Resident Evil 4** y justo antes de **RE 5**. Sin perder la mecánica en tercera persona de ambos juegos para mirar a los monstruos por encima del hombro (del protagonista), el desarrollo alternará dos líneas temporales con sus respectivos protagonistas; por un lado, controlaremos a la renovada Jill Valentine, que estará acompañada por Parker Luciani, nuevo fichaje de la BSAA. Ambos comenzarán su misión en un lujoso crucero abandonado en mitad del Mediterráneo, mientras buscan a sus otros dos compañeros, cuyo GPS ha dejado de dar señales. Se trata de Chris Redfield -el otro prota del primer RE-, al que también controlamos, junto a su guapísima acompañante Jessica. Los dos andan perdidos en las escarpadas montañas del Este de Europa, incomunicados y aislados por la nieve y la espesa niebla. De pronto, se produce una fuerte explosión a pocos metros de su posición; un avión se acaba de estrellar, así que deciden rastrear la zona del siniestro en busca de supervivientes, pero sólo encuentran a un soldado más tieso que la mojama. Es el momento de utilizar el dispositivo Genesis, una herramienta que nos permitirá escanear cadáveres y objetos con los que mejorar las armas.

Lo primero que hallamos en la ropa del difunto soldado es un plan de vuelo, que nos guía hacia el aeropuerto de Valkoinen Mokki, en la cima de la montaña. Allí se esconde la pista de aterrizaje de Veltro, una organización terrorista que tomará el relevo a Umbrella a la hora de crear aberrantes experimentos biológicos.



Chris Redfield se adentrará en las escarpadas montañas de Europa para investigar un accidente de avión.

Mutaciones del inframundo

Entre estas nuevas "mascotas", nos espera una simpática jauría de lobos infectados con las costillas al aire, que se nos echan encima en el interior de una mina. Nos vemos obligados a "lobo-tomizarlos" con la escopeta M3 de Chris, aunque en el inventario también hay un rifle, una pistola M92F, un cuchillo y unas minas con temporizador. Como manda la tradición, la munición es muy escasa, pero ahí está Jessica para echarnos una mano pegando algún que otro tiro, aunque parece más interesada en cotillear la vida de Chris que en protegerla. Cada pocos minutos, le pregunta sobre su ex compañera Jill en un tono celosillo (aquí hay temario), mediante conversaciones habladas que aportarán valiosos detalles sobre la historia, aunque sea en inglés.

De todas formas, no es nieve todo lo que reluce. Los escenarios exteriores tendrán su contrapunto en el barco, mucho más claustrofóbico y laberíntico, como la mansión del primer Resident o el tren de RE Zero. Jill se enfrentará a todo tipo de criaturas horrendas y desconocidas hasta la fecha, como unos seres deformes y viscosos que recuerdan bastante a los "Regeneradores" de RE 4. Los tíos surgirán de las taquillas, los armarios, las librerías e incluso del techo, resucitando esos sustos marca de la casa. Pero la gran novedad respecto a los enemigos es que no se callarán ni debajo del agua; por primera vez, podremos bucear en fases plagadas de tiburones, pirañas y demás monstruos de la natación.

Ante semejante variedad de situaciones, os podéis imaginar el esfuerzo que está haciendo Capcom para ofrecer un control ajustable a cada tipo de jugador, y que a la vez aproveche las funciones de 3DS. La primera será el giroscopio, que en teoría, servirá

Esta emboscada nos hará verle las orejas al lobo... y las costillas. En la demo, llegamos a gastar 80 balas.

La compenetración entre los personajes será esencial para levantar puertas o resolver ciertos puzles.

LAS MONTAÑAS NEVADAS SERÁN UNO DE LOS ESCENARIOS NUEVOS DEL RESIDENT MÁS TERRORÍFICO QUE VEREMOS EN 2012.

La pareja secundaria estará formada por Chris y Jessica, y parece que habrá química entre los dos.

El accidente de avión será el punto de partida de la misión, cuya ambientación nos dejará "helados".

Las armas blancas no sólo lo serán por efecto de la nieve. Ahí estará el clásico puñal de asalto.



Jill Valentine
La prota del primer RE y Chris Redfield serán los dos personajes controlables.

Parker Luciani
Este robusto agente será el compañero de viaje de Jill, con la que explorará un transatlántico para investigar la desaparición de Chris y Jessica.

Jessica
La *Sara Carbonero* del grupo BSAA acompañará a Chris por las montañas nevadas de la Europa del Este, y juntos buscarán pistas sobre la organización terrorista Veltro.

para apuntar y girar la cámara, aunque aún está por ver si esto se mantendrá en la versión final. Por lo demás, el control es casi idéntico al de Mercenaries, o sea, que podremos desplazarnos con el stick mientras disparamos, pero para apuntar con precisión, habrá que habilitar la perspectiva en primera persona. Por su parte, la táctil desplegará un inventario más amplio que de costumbre y un radar a lo Metal Gear.

El terror más gráfico de 3DS

Pero el estilo de juego no será la única herencia de las versiones de sobremesa; la calidad técnica también nos ha dejado boquiabiertos. Los personajes principales se mueven con total naturalidad y muestran una gran solidez y cantidad de detalles, como los musculosos bíceps de Chris, los restos de nieve en las solapas del abrigo y el pelo de Jessica, o incluso el vaho que emite al expirar, metiéndonos el frío en el cuerpo de forma muy creíble. También se aprecian texturas muy trabajadas, sobre todo en los interiores del barco y en los lujosos salones. Lo único que falta por pulir es la carga poligonal de algunos enemigos (un pelín picudos cuando se acercan mucho) y la profundidad de las 3D, menos vistosa que en otros títulos, aunque el escáner Genesis sí muestra un efecto de superposición de planos muy interesante.

Mención aparte merece la ambientación de los escenarios, que combinará las iluminaciones realistas con la recreación de elementos naturales como el fuego, el humo o el agua. La calidad de las texturas tampoco se quedará atrás, especialmente notable en los muebles del barco, las decoraciones de las paredes o las rocosas cuevas. Pero no nos dejemos engañar por todas estas virguerías visuales... Aunque nos quedemos embobados contemplando los detalles en busca de puzles, el peligro acechará en cada esquina como en los viejos tiempos.

Así que podéis despediros del gore a chorros, la acción sin respiro y los zombis ilimitados. El año que viene, Resident Evil regresará a sus raíces más profundas, y lo hará acompañado de ese viejo amigo llamado MIEDO.

El escáner dará un mayor protagonismo a la exploración y servirá para resolver ciertos puzles.

EN LAS FASES ACUÁTICAS, TAMBIÉN DE ESTRENO, USAREMOS NUEVAS ARMAS PARA ENFRENTARNOS A TERRIBLES CRIATURAS.

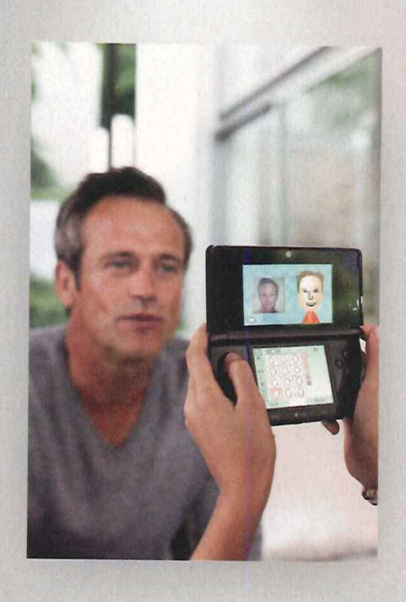
Un nuevo mundo de peligros se abrirá bajo nosotros; de ahí que Jill y Parker estrenen traje de neopreno.

Las inundaciones de ciertas salas nos obligarán a bucear en busca de una salida, y a huir de los monstruos.

A este crustáceo gigante se le hará la boca agua en cuanto nos atrape.

La acción bajo el agua será mucho más lenta, y exigirá usar nuevas armas para sobrevivir.







La 3DS también es tu primera cámara 3D

Si no te habías planteado utilizar tu 3DS como cámara de fotos, te estás perdiendo todo esto.

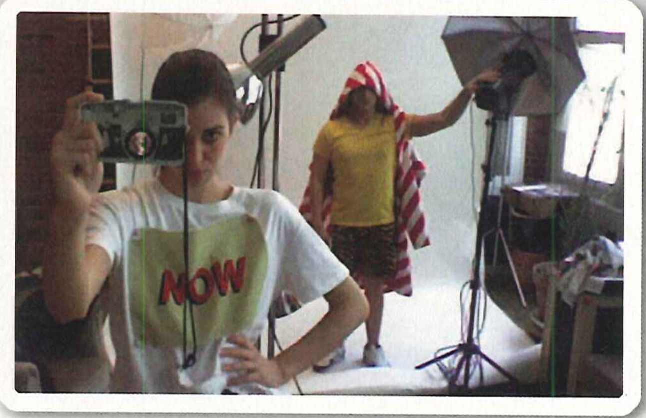
La cámara de Nintendo 3DS va a convertirse en una magnífica compañera de viaje. Como cámara complementaria, puede dejarte alguno de los recuerdos más divertidos de los viajes que hagas este año. Después de trastear durante un tiempo con ella, queda demostrado que esta cámara **es algo más que juegos de realidad aumentada**. Te lo contamos todo.

Enriquece tus fotos

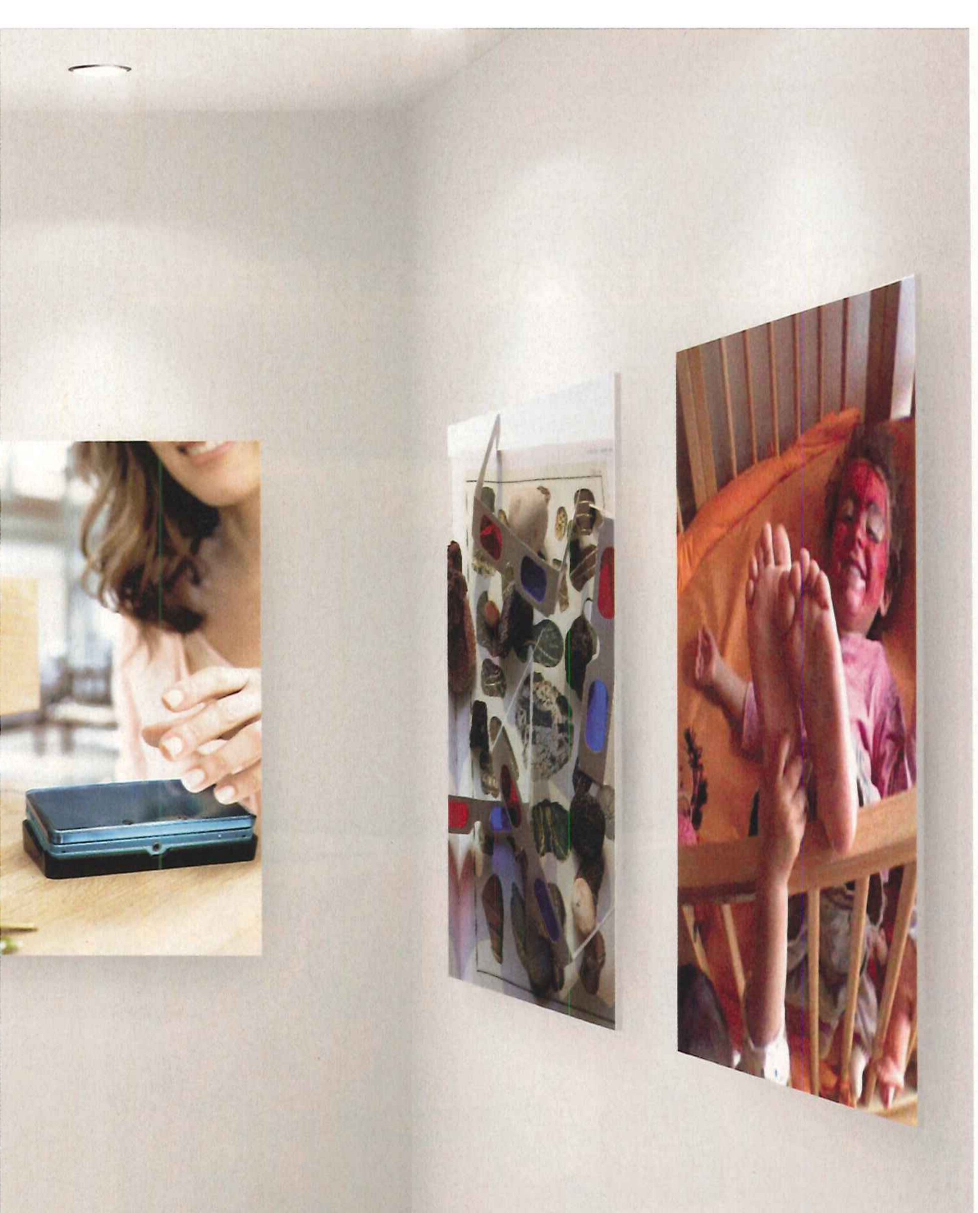
Abre la aplicación de la cámara 3D y dedica unos minutos a dominarla. Es sencilla y no tardará en convencerte de que es capaz de aportarle cosas interesantes a tus fotografías. Así lo han destacado **varios fotógrafos profesionales en Dimensiones**, una exposición que recorre las principales ciudades españolas poniendo a prueba las posibilidades de la cámara de 3DS.

Fotógrafos deportivos, expertos en moda o naturaleza han participado en esta muestra. Y después de realizar todas las fotos con la consola, subrayan la capacidad de la cámara estereoscópica para **resaltar volúmenes, distancias y planos**. Por ejemplo, en la típica foto en la que apareces tú frente al monumento de turno, será más fácil ver lo cerca que te encontrabas de la atracción y, por tanto, el tamaño real que tiene. Si a eso le sumamos la profundidad y los volúmenes que aportan las tres dimensiones, el efecto puede llegar a ser espectacular. Y no solo en fotos "de recuerdo", si no también en imágenes de moda, de naturaleza, de políticos, deportivas o artísticas y creativas. En

LAS FOTOS 3D SEPARAN Y REALZAN LAS FIGURAS



Daniel Riera es el autor de esta foto y experto en fotografía de moda. Veis que cuanto mayor es el número de planos, mayor es la sensación 3D.



cuanto hayas empezado a jugar con ella, la creatividad y las ganas de experimentar llegan solas. No te preocupes, la tarjeta SD te permitirá guardar bastantes imágenes...

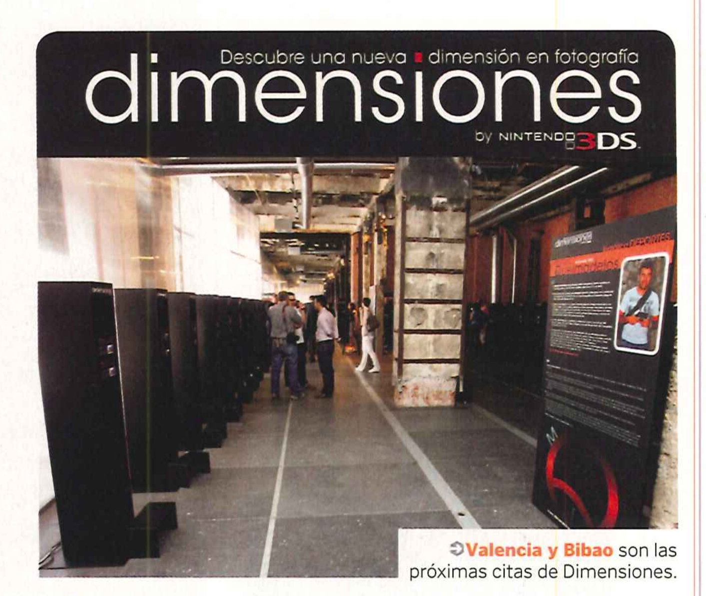
Y si quieres jugar...

Además de hacer fotos "normales" en 3D o en 2D, la 3DS te permite **llevar un poco más allá tu imaginación**: puedes tomar las fotos con poca luz, combinar caras usando las cámaras exteriores y la interior, introducir marcos, utilizar filtros y añadir efectos a la imagen para hacer única cada foto. A eso, súmale la posibilidad de usar distintos tipos de película (blanco y negro, sepia, negativo, posterizado...) para modificar los colores y la opción de ajustar el brillo, el contraste y la nitidez de cada foto sobre la marcha, y obtendrás una herramienta con la que pasar horas muertas fotografiando todo lo que se mueve.

La aplicación incluye también una **lente misteriosa** que, básicamente, combina de forma aleatoria todas las opciones que da la cámara, con resultados que se mueven entre el humor y el arte. Que



La composición de Joan Fontcuberta da vida al cartel de presentación de Dimensiones.



Valencia y Bibao son las próximas citas de Dimensiones.

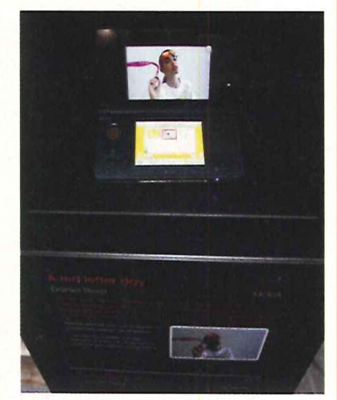
Últimos días de **Dimensiones...** y clase maestra

Aun estás a tiempo de disfrutar con las fotos 3D de los autores más prestigiosos.

Dimensiones es una exposición que nace con la idea de **mostrar el potencial que ofrece la cámara de 3DS**. Varios de los fotógrafos españoles más prestigiosos (Ouka Lele, Joan Fontcuberta, Manuel Queimadelos, José Ruiz, Marisa Flórez...) han tomado parte en esta exposición de fotos 3D, tomadas directamente con la máquina. Y no sólo exponen sus obras, si no que además te revelan sus trucos para que tú también puedas exprimir la cámara.

La exposición, organizada por Nintendo Ibérica, ha pasado ya por Barcelona, Madrid, Lisboa, Zaragoza y A Coruña con gran éxito de público. Pero si no vives en esas ciudades o no has tenido la ocasión de ir, aun quedan dos citas: **Valencia** (del 11 al 21 de agosto) y **Bilbao** (del 25 de agosto al 4 septiembre).

Además de ver la exposición, en el Dimensiones de Bilbao tendrás la oportunidad de recibir una **clase magistral de una hora** en la que te contarán pistas y claves para sacar el máximo partido a la cámara. Parte teórica y parte práctica, con la cámara 3D, para saber las posibilidades que ofrece y cómo aplicarlas en cada situación.



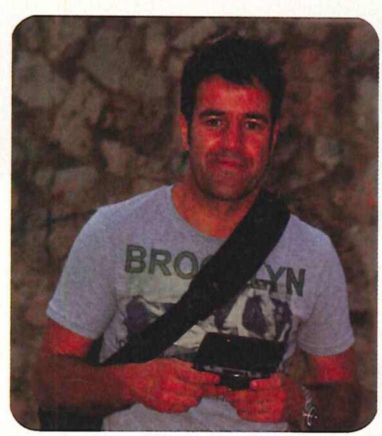
En Dimensiones todas las fotos se han hecho con la cámara de 3DS.



Marisa Flórez, Jose Ruiz y Ouka Lele en la exhibición de Madrid.

Manuel Queimadelos

"Profundidad, realismo y espacio: lo más llamativo en las imágenes 3D"



MANUEL QUEIMADELOS *es experto en fotografía deportiva, y ha participado en Dimensiones.*

¿Cómo se mira el deporte a través de una lente 3D?
La manera de mirar es la misma, pero el 3D presenta algunas limitaciones como la profundidad de campo o la velocidad de obturación para congelar el movimiento. Puedes crear imágenes sencillas partiendo de elementos colocados a diferentes posiciones de la cámara y así crear el efecto de espacio entre los objetos y una sensación más real de la imagen.

¿Qué elementos extra incorpora a la foto la lente 3D?
Está claro que incorpora aspectos y sensaciones diferentes de las clásicas imágenes bidimensionales. Profundidad, realismo, espacio, quizás es lo mas llamativo en las imágenes 3D. Estas sensaciones son las que se producen cuando tenemos delante una imagen en la pantalla. Los elementos que la componen se despegan entre sí. Sin duda hay que verlo para sentirlo.

Tras los resultados, ¿te planteas hacer todas las fotos en la 3DS?
La 3DS es un dispositivo sencillo y no está concebido para un uso profesional. Las cámaras que utiliza un fotógrafo de deportes son muy sofisticadas en aspectos como la velocidad de fotos por segundo, rapidez de enfoque, tamaño de imagen, resistencia etc. También es importante que todavía no hay una tecnología clara para visualizar 3D, hace falta que todos los dispositivos que rodean nuestro mundo cotidiano incorporen pantallas de tecnología tridimensional.



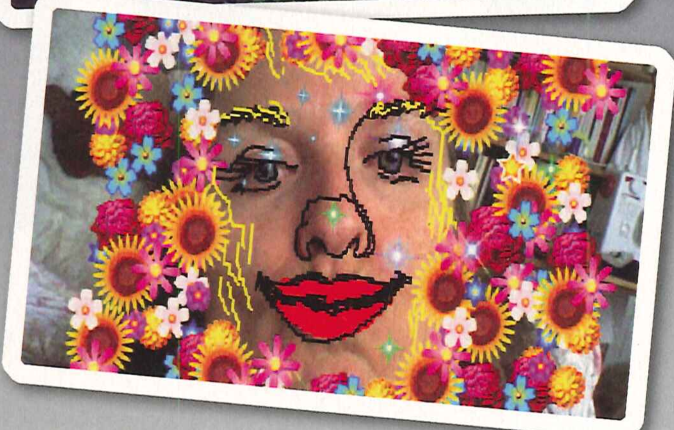
Sitúa los elementos a diferentes posiciones de la cámara para potenciar el efecto 3D.

10 consejos de los expertos

Hemos pedido a los fotógrafos más prestigiosos unas cuantas pistas para sacarle partido a la cámara 3D. Nos han dado 10.

1. Los colores intensos, texturas y altos contrastes son los mejores aliados del efecto 3D. Ayúdate de los filtros y los efectos para conseguirlos.
2. Huye de situaciones con poca luz y colores apagados. El efecto 3D no será tan nítido y la fotografía quedará peor.
3. Cerca, pero no mucho. La consola no enfocará bien si te acercas demasiado al objeto que retrates, pero ten en cuenta que si tu foto no es buena, seguramente es porque no te acercaste lo suficiente.
4. Elige objetos estáticos y mantén firme la 3DS. Te arriesgas a que el enfoque 3D no funcione. Además, el efecto 3D no se lleva muy bien con las fotos movidas.
5. Arriésgate. Atrévete con ideas rompedoras y puntos de vista únicos. Muchos de los resultados más espectaculares con la cámara se han conseguido encuadrando desde arriba o con una composición diagonal.
6. Cristales y agua. Jugar con estos dos elementos realza el efecto 3D y le da mucha profundidad a las fotografías.
7. Juega con las sombras. Si hay poca luz, crea contrastes fuertes entre zonas bien iluminadas y zonas sin luz.
8. Practica. Sólo experimentando con la cámara, lograrás dominarla. En cuanto te pongas a trastear con ella, la creatividad irá llegando sola.
9. Tienes un temporizador. Úsalo para hacerte fotos a ti mismo o para sacar fotos de grupo.
10. Edita. Si la foto te ha salido aburrida, no tienes nada que perder, añádele cualquier detalle que se te ocurra dibujando o con los Miis.





LA 3DS PUEDE SER UNA GRAN COMPAÑERA DE VIAJE, Y BRINDARTE LOS RECUERDOS FOTOGRÁFICOS MÁS DIVERTIDOS.

te harán reír o descubrir que la fotografía era lo tuyo. Una caja de sorpresas que puede hacer que llenes tu tarjeta de fotos casi sin darte cuenta: toda una experiencia.

El penúltimo añadido curioso es que podrás **editar las imágenes desde la propia consola**, utilizando objetos y volúmenes o dibujando sobre ellas con el puntero. Incluso puedes llevártelas a otras aplicaciones para combinarlas con tus Mii o con los Pokémon de la Pokédex 3D y redondear la imagen. La fotógrafa madrileña **Ouka Leele** se lanzó a utilizar de forma artística estas opciones de la 3DS, dibujando sobre su cara o poniendo a su Mii en situaciones de la vida cotidiana, como veis en alguna de las fotos que mostramos aquí.

Manuel Queimadelos, experto en fotografía deportiva nos cuenta que buscando las situaciones más sencillas se puede obtener sensación de acción y movimiento. Vale que la precisión de estas fotos hace necesarias cámaras mucho más potentes, pero en la exposición (dimensionesbynintendo3ds.com) se aprecian resultados increíbles con la cámara 3D.

Si tienes ciertas inquietudes artísticas y le dedicas un rato a aprender, es cuestión de tiempo que alguna buena fotografía empiece a salirte sola. Tal vez no puedas hacer una foto tridimensional a una moto corriendo a toda velocidad, pero con creatividad y ganas de experimentar, puedes buscar la forma de contar cualquier historia. No sólo es la cámara 3D, además tienes toda una aplicación para lograr la foto perfecta.



+info
Practica con la cámara de 3DS en los talleres de fotografía que se llevan a cabo en el campus Nintendogs+Cats. Fechas y ciudades en **dimensionesbynintendo3DS.com**


Nintendo
Acción
Xenoblade Chronicles
© 2010 - 2011 Nintendo / MONOLITHSOFT
TM, (R) and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo


Xenoblade
Chronicles


Nintendo Acción
BSAA
RESIDENT EVIL™
RESERVED.



RESIDENT EVIL™
REVELATIONS

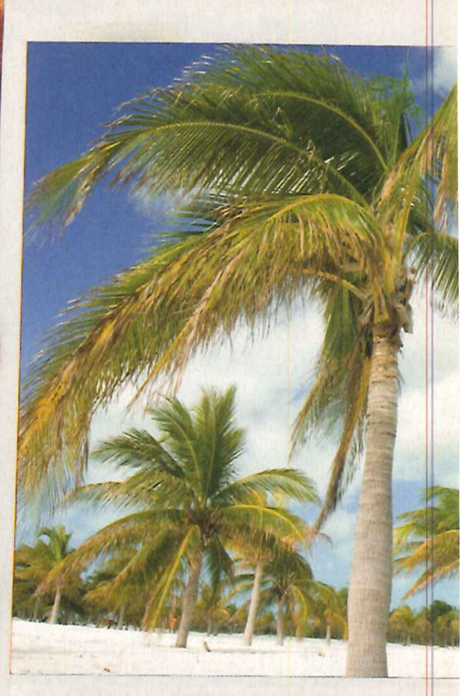
CONCURSO

¡Haz la foto 3D del verano!

Nintendo Acción y Nintendo Ibérica te proponen un plan muy fotogénico. **Coge tu 3DS y saca la foto del verano**. La más divertida, la más ocurrente, la más clásica, la más 3D... Envíanosla a la redacción y ¡consigue una de las consolas que regalamos!



Regalamos 3 consolas Nintendo 3DS



CÓMO PARTICIPAR

Te explicamos cómo enviarnos la foto para participar en el concurso:

1. **Saca una foto con tu Nintendo 3DS.** Edítala, retócala o déjala tal cual: tú eliges.
2. Asegúrate de que la foto que quieras enviarnos está en la **tarjeta SD**. Y si no, cópiala a la tarjeta desde Gestión de datos en la aplicación de la cámara.
3. Saca la tarjeta SD de la cámara e introdúcela en tu **ordenador** o lector de tarjetas.
4. Busca la foto que vayas a enviarnos en la **carpeta DCIM** de la tarjeta SD. De cada foto verás dos archivos con el mismo nombre: uno terminado en **JPEG y el otro en MPO**. Necesitamos los dos (uno para publicarlo, y el otro para verlo en la 3DS), así que copia ambos al ordenador.
5. Desde tu correo electrónico, envíanos los dos archivos a ***nintendoaccion@axels-pringer.es.*** Pon en el asunto **CONCURSO FOTOS 3D**. Y adjunta tus datos personales (nombre, dirección, teléfono). Recuerda: puedes enviar un máximo de 5 fotos por persona, y tienes hasta el **20 de septiembre** para participar.

BASES DEL CONCURSO

1. Los premios no serán canjeables por dinero.
2. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
3. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
4. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
5. Entre todas las fotos recibidas, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España.
6. Cualquier supuesto que se dé no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
7. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Novedades



Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

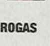
- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación


EDAD RECOMENDADA

VIOLENCIA

DISCRIMINACIÓN

LENGUAJE SOEZ

SEXO

DROGAS
MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.


PANTALLA DOBLE

PANTALLA TÁCTIL
WIRELESS

CHAT

MICRÓFONO

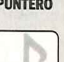
ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.


NUNCHUK

PUNTERO

VIBRACIÓN

SENSOR MOVIMIENTO

ALTAVOZ
ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...


REALIDAD AUMENTADA

FOTOS 3D/ CÁMARA

NINTENDO 3D SOUND

JUEGO ONLINE



STREETPASS

eSHOP

SPOTPASS

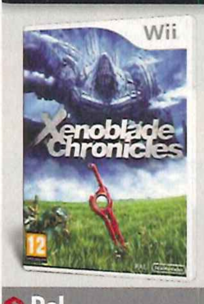
Mii



EL DATO
Acabarlo puede llevarte entre 60 y 120 horas, dependiendo de los secretos y misiones que realices

Xenoblade Chronicles

Wii



- Rol
- Nintendo
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces inglés o japonés
- 50,95 €
- 19 de agosto
- Argumento
Cuando su mundo es atacado por los Mekonis, el joven Shulk debe aprender a usar la espada Monado para detener la amenaza.


NUNCHUK

PUNTERO

VIBRACIÓN

SENSOR MOVIMIENTO

ALTAVOZ
ONLINE

El rol japonés brilla más que nunca en Wii con una de las aventuras más épicas del año.

Los aficionados al rol tenemos motivos de celebración, porque nos llega un juego que rebosa magia y virtudes. Se trata de **la nueva obra de Monolith Soft**, que ya nos dieron juegazos como los Baten Kaitos para GameCube o Disaster: Day of Crisis de Wii. Con Xenoblade Chronicles, **exclusivo para Wii**, vuelven a meterse de lleno en el género que más controlan, el rol, de la mejora manera posible: innovando con **un sistema de combate en tiempo real maravilloso** y exprimiendo la máximo la potencia de Wii. Un titulazo en el que podríamos decir que el verdadero protagonista del juego no es un personaje, sino una espada: Monado, con extraños y sorprendentes poderes.

El misterio de la vida

Los héroes del juego son el joven Shulk y sus amigos. Como el resto de los humanos (llamados "humans" en su mundo), viven sobre el cuerpo del gigantesco dios **Bionis**, que luchó contra su enemigo **Mekonis** al comienzo de los tiempos en una batalla que acabó con la muerte de ambos. Tras ello, la civilización humana floreció sobre el cuerpo de Bionis y se estableció en colonias. Pero ahora se ven atacados por **la raza de robots conocidos como Mekon**, y el único recurso para derrotarlos es la espada Monado. ¿Por qué Sulk es el único que puede activarla? ¿Sobrevivirá al viaje que emprende para apreder a usarla?

Una espada muy especial

La importancia de Monado tanto en el desarrollo de los combates como en el argumento aumenta a medida que progresa la historia, y pronto descubriréis sus cualidades únicas. Una de las más interesantes es su capacidad para **prever el futuro**: desde que Shulk se convierte en su portador, le llegarán visiones alertándole de trágicos eventos que debe impedir. En los combates, estas visiones nos muestran cómo alguno de nuestros personajes morderá el polvo si no hacemos nada para impedirlo, lo cual es de lo más útil para mantener a salvo a nuestro equipo. Y ya que hablamos de los combates, es importante destacar que son bastante distintos de lo habitual en el género. No son por turnos pero


En el juego, los días y las noches se suceden. El tipo de enemigos y la actividad en las ciudades cambiará dependiendo de la hora.


Los paisajes son una delicia, y os sentiréis dentro de un gran mundo al caminar a través de ellos y observar las preciosas vistas.



Muchas sorpresas y grandes giros de la trama os mantendrán pegados a la pantalla hasta el final de la aventura.



El argumento es apasionante y se desarrolla en vídeos realizadas con el motor del juego, en las que conocemos mejor a los personajes.



El equipamiento de los héroes es muy variado. Cada cambio de ropa, armas o complementos se refleja en los modelos.

Combates divertidos, directos y desafiantes

En las batallas nos movemos en tiempo real y, mediante un menú, seleccionamos los comandos, que nuestra personaje ejecuta automáticamente cuando nos acercamos a los malos. Hay una enorme variedad de poderes y ataques.





tampoco de acción al estilo clásico, sino algo a medio camino, con un sistema que recuerda al juego de Square Enix Final Fantasy XII. Al encontrarnos con enemigos manejamos a Shulk o a los personajes que le acompañan **en tiempo real**, pero sus ataques y acciones se seleccionan en un menú.

El arte de la guerra

Por una parte tenemos los **comandos de Monado**, que nos confieren ataques y habilidades especiales, y por otra los movimientos especiales del cada personaje, llamados **artes**, con los que realizamos ataques que son más efectivos si atacamos al enemigo por la espalda o por uno de los lados. Nuestro equipo consta de un máximo de **tres héroes**, y podemos elegir al que queramos controlar (no sólo a Shulk con su Monado), quedando el resto en manos de la consola. Además, contamos con poderosos **movimientos en cadena** combinando los poderes de los tres personajes del equipo, técnica que tendrás que dominar si quieres superar los combates más difíciles del juego. Y es que el sistema de batalla es profundísimo.

En cuanto a la evolución de los personajes, se nos ofrece **mucha libertad** y podemos potenciar los aspectos que más nos interesen. A medida que ganamos combates, recibimos puntos para subir de nivel los movimientos especiales que escojamos, y también podemos seleccionar una característica concreta en el árbol de habilidades de cada uno para reforzar mediante nuevas habilidades el aspecto que



Xenoblade

Además de la edición normal, se ha puesto a la venta otra especial con un **mando clásico rojo** muy pintón incluido, por sólo 64,95.euros.

LA ENORME VARIEDAD DE ATAQUES PERMITE MIL ESTRATEGIAS DISTINTAS.



Hay cientos de misiones en las que podréis ayudar a multitud de personajes del juego. El número de horas de vuestra partida se disparará si queréis superarlas todas.



Nuestra relaciones con nuestros compañeros y con otros personajes importantes se reflejan en una "afinigrama". Si las cultivamos, accederemos a misiones secundarias.

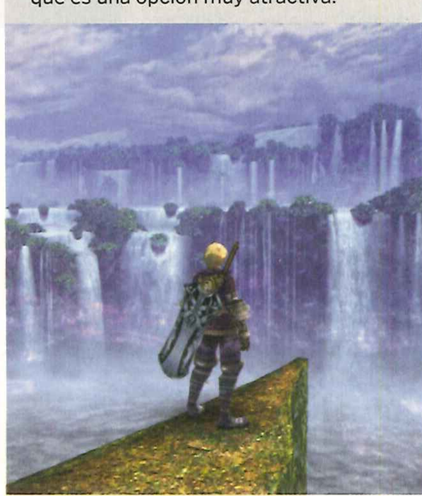


Batallas nada aleatorias

Algunos de los enemigos os atacarán al veros u oíros, pero otros irán a su bola a no ser que ataquéis.

Jugando a Xenoblade

El juego no hace uso de la detección de movimiento, sino que apuesta por el control tradicional: wiimote más nunchuck, o mando clásico. De hecho, una de las ediciones del juego incluye un mando clásico rojo muy chulo, por lo que es una opción muy atractiva.



más nos interese (ya sea fuerza, defensa o cualquier otra opción que se nos dé, ya que las posibilidades varían con cada personaje). También está la opción de **forjar joyas** con los materiales que recibimos en los combates y equiparlas para **mejorar atributos concretos** de nuestros personajes. Las posibilidades son numerosísimas y al final vamos a creara nuestros héroes a nuestra medida.

Gran sensación de libertad

Las proporciones del juego son inmensas y la exploración juega un papel fundamental, pero moverse por **su gigantesco mundo** es fácil: hay muchos puntos de control a los que podemos teletransportarnos fácilmente desde el menú, e incluso una flecha que nos indica la dirección de nuestro próximo objetivo (se puede desactivar, si buscáis un desafío mayor). Además, los gráficos y el diseño de escenarios son increíbles, los más grandes y bonitos que hemos visto en Wii. Las ciudades también cuentan con un gran diseño, y por ellas se pasean un montón de personajes con los que hablar. Muchos de ellos nos ofrecerán misiones como derrotar a unos enemigos concretos o conseguir objetos determinados, y si lo hacemos obtendremos dinero y experiencia. Lo único que faltaba para completar un juego genial: sus **muchas misiones secundarias**. Otra razón más para perderte en una aventura inmensa, de las más grandes que han pasado por la consola.

EL JUEGO ES INMENSO, Y LA EXPLORACIÓN JUEGA UN PAPEL FUNDAMENTAL.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Gran diseño de escenarios y personajes, y muy buenas escenas de vídeo que narran el argumento.

Diversión ★★★
Cuanto más le cojáis el tranquillo al sistema de combate, más os divertirá. Explorar mola mucho.

Multijugador NO TIENE
Como es habitual en este tipo de juegos, se trata de un aventura para un único jugador.

Duración ★★★★
Enorme, con un desarrollo largo y equilibrado y con una cantidad bestial de secretos y misiones.

Lo mejor y lo peor

El argumento, los poderes de Monado, su longitud y secretos, la banda sonora...

Algunos problemas con la cámara. Ciertas misiones se hacen un poco pesadas.

Nuestra opinión

Un nuevo referente del género para Wii

Por historia, desarrollo y técnica, es uno de los mejores juegos de rol que jamás veremos en Wii. Pasaréis grandes momentos con él, os durará muchísimo... y, si os gusta el género, es una compra simplemente imprescindible.

Te gustará...

Más que...



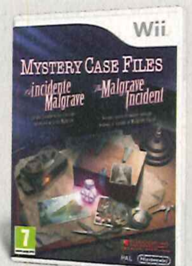
Tales of Symphonia: Dawn of the New...

Y más que...

Final Fantasy CC: The Crystal Bearers

Total

90





- Aventura gráfica
- Big Fish Games
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 49,95 €
- 9 de septiembre
- **Argumento** El millonario Mr. Malgrave ha contratado tus servicios como detective. Pero, cuando llegas a su isla, la encuentras deshabitada.






NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Mystery Case Files
El incidente Malgrave

Para triunfar como detective, debes tener 100 ojos.

EL DATO
Hay tres modos de búsqueda de objetos para hasta cuatro jugadores. ¡Sé el más rápido para ganar!

La agencia de detectives Mystery Case Files lleva abierta desde 2005. A sus siete entregas para ordenadores personales, más otra para móviles y el juego de DS **MillionHeir**, se une un nuevo **capítulo exclusivo de Wii**. Una aventura gráfica de atractivo argumento y con la seña de identidad de la serie: las escenas en las que usamos nuestra capacidad de observación para encontrar **objetos ocultos**.

Misterio al canto

La cosa comienza cuando tú, **detective** de la agencia Mystery Case Files, recibes una carta del millonario señor Malgrave, quien solicita tu presencia en su isla. Malgrave es famoso por su delicado estado de salud y por haber invertido su fortuna en la búsqueda de un **elixir de la eterna juventud**. Pero cuando llegas a la isla, la sorpresa es mayuscula: está desierta.

Sí, el argumento mola, y también la ambientación y el desarrollo de la historia: nos toca explorar los **lugares vacíos y derruidos**, desde el exterior de la isla a un teatro, un cementerio o bellos jardines, recreados en 3D y muy detallados... pero vacíos. Sólo escuchamos una voz: la de Malgrave, que a través de **un comunicador** nos guía por el recorrido, añadiendo misterio a la cosa.

Para avanzar sólo necesitamos el mando. Con el puntero exploramos y



Detectives táctiles

La saga ya cuenta con una entrega en DS titulada **MillionHeir**, en la que debemos rescatar a un millonario secuestrado.



Las herramientas indispensables de todo buen detective

En nuestra investigación, contamos con dos ayudas: un cuaderno en el que se anotan automáticamente todas las pistas que vemos (y que consultamos para resolver puzles) y el mapa de la isla, que nos marca en qué zonas quedan escenarios en los que descubrir objetos.







Para explorar la isla usamos el puntero del mando: con él recogemos y usamos objetos, y para desplazarnos debemos apuntar a las salidas de cada escenario.



Los puzles que nos encontramos son de todo tipo: desde usar un objeto en el lugar adecuado a descubrir una combinación con pistas que vemos en los escenarios.

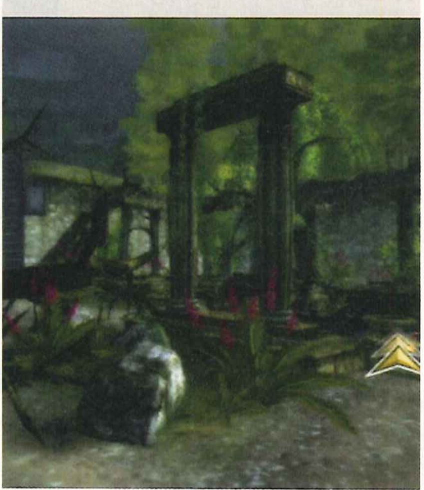
Está delante de tus ojos...

Las pruebas de busqueda de objetos son abundantes, y hay que fijarse muchísimo: algunos están muy escondidos.



Misterio entre ruinas

Uno de los aciertos de la aventura es el escenario en el que se desarrolla: la isla de Malgrave era hasta hace poco un lugar de decadente lujo. Ahora está abandonada y decrépita. ¿Qué habrá pasado con sus habitantes?



nos desplazamos: si en el escenario en el que estamos hay una salida, basta pulsar en ella para pasar a la siguiente zona. Y, para avanzar, superamos retos variados: desde **usar objetos en el lugar adecuado** (por ejemplo: unas tenazas pueden servirte para cortar las cadenas que cierran una puerta), a puzles diversos, pasando por las abundantes escenas de **búsqueda de objetos**: en un recargado escenario, se nos da una lista de cosas a encontrar y, hala, a fijarse, porque muchas están escondidísimas...

Busca que te busca

Estas escenas, que debemos superar obligatoriamente, deberían ser uno de los grandes atractivos del juego... pero resulta que es al contrario: son muchas y su **sencilla mecánica** (sólo hay que usar nuestra capacidad de observación, no hay que deducir nada) las hacen repetitivas. El resto del juego, a pesar de ser muy típico, compensa lo anterior: habría molado que se usara la detección de movimiento para crear puzles más imaginativos y originales, pero al menos los que hay divierten y explorar la isla e ir desgranando el argumento entretiene.

ENTRE SU TRAMA Y SUS VARIADOS PUZLES, EL JUEGO TE ENGANCHARÁ HASTA EL FINAL

Además, el juego tiene una guinda interesante: podemos disfrutar de las escenas de búsqueda de objetos **cuatro jugadores a la vez** en tres modos con distintas reglas. Y, compitiendo, sí resultan más divertidas y añaden horas de juego a una aventura entretenida.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Buen trabajo en el diseño de escenarios, son muy detallados... pero todo está vacío y es estático.

Diversión ★★☆☆☆
Mejor que te gusten las búsquedas de objetos: hay muchas. Los puzles de otros tipos molan.

Multijugador ★★★☆☆
Las pruebas de búsquedas de objetos ganan mucho compitiendo con otros jugadores.

Duración ★★★☆☆
Resolver la aventura puede llevarte más de 12 horas, y después están los modos multijugador.

Lo mejor y lo peor

La historia, misteriosa y atractiva, algunos puzles y el original modo multijugador.

Las búsquedas de objetos pueden hacerse pesadas, y es obligatorio superarlas.

Nuestra opinión

Para los detectives más observadores.

Aunque su planteamiento se ha quedado un pelín anticuado (escenarios interactivos, busquedas de objetos repetitivas...), esta aventura gráfica tiene puzles entretenidos y un argumento interesante que engancha.

Te gustará...

Más que... Agatha Christie Y no quedó ninguno

Menos que... Another Code R

Total

71

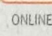




- Acción
- SEGA
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 39,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
  La organización nazi HYDRA amenaza al mundo durante la IIª Guerra Mundial. Pero enfrente tienen al Capitán América..







PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE



El Capi despacha nazis con gran variedad de movimientos, combos y golpes especiales, escudo en mano... o volando.



Hay distintos tipos de fases, como esta misión de infiltración donde debes atravesar la zona sin ser visto; zonas de saltos...



Jugamos con cruceta y botones, y usamos la pantalla táctil para acciones especiales que requieren especial fuerza.



Capitán América Supersoldado

Para derrotar a los nazis, basta con un solo hombre.

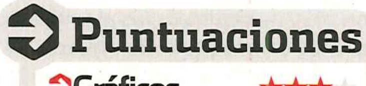
En la actual ofensiva de **Marvel** Cómics por conquistar las salas de cine de todo el planeta, ahora le ha tocado el turno al Capitán América. Y, como ocurrió recientemente con su colega vengador **Thor**, el estreno de la peli sirve para inspirar un **videojuego de acción** con argumento propio y en el que lo mejor es lo bien plasmadas que están las habilidades del héroe.

Oh Capitán, mi Capitán

Para detener los planes del malvado Craneo Rojo y la organización Hydra, nos abrimos paso por los **niveles 2D** con nuestros puños y el indestructible escudo. Según avanzamos vamos aprendiendo **nuevos combos**, de manera que el Capi reparte puñetazos, patadas y lanza su escudo con super-heroica soltura. Esto va alimentando nuestra barra de heroismo, con la que ejecutar "ataques Patriota" que fulminan a todos los enemigos de la pantalla.

Pero eso no es todo: las **habilidades acrobáticas** del Capi también están bien reflejadas en los momentos plataformeros del juego, y lanzando nuestro escudo activamos interruptores para resolver puzles sencillitos. ¡Si hasta hay **fases de sigilo** en las que debemos evitar cámaras y pillar a los malos por la espalda! Como el control con cruceta y botones responde bien, el cóctel funciona y el desarrollo es entretenido. Y encima la estética del juego acompaña, con **gráficos 3D** competentes y buenas animaciones. Pero entre virtudes, también hay algún defectillo: el juego es **muy corto** y pelín facilón: sólo las batallas con **jefes finales** suponen algún desafío, porque acabar con los repetitivos soldados de HYDRA está chupao. Es lo que tiene ser un todo un superhéroe...

EL DATO
Craneo Rojo, el Barón Zemo y el Barón Von Strucker son algunos de villanos del juego.



Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★☆☆

Valoración
El Capi demuestra su capacidad de lucha en un juego variado y entretenido. Lo malo es que no tardamos nada en acabarlo.

Total **75**





- Aventura/Acción
- EA
- De 1 a 2 Jugadores
- Textos en castellano
- No tiene voces
- 39,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
  Descubre el final de la historia de Harry y sus amigos en este último juego lleno de magia, puzzles y fieros y extraños enemigos.








PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS
CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Dibuja los hechizos para interactuar con los objetos. Según el personaje, el hechizo tendrá un uso y un dibujo diferentes.



Avanzas lanzando conjuros o realizando hechizos, como Reparo (para reconstruir objetos) o Wingardium (para moverlos).



Los carroñeros no te dejan un segundo de respiro. Alterna una férrea defensa con ataques directos y rápidos con el puntero.

EL DATO
Manejas hasta ocho personajes diferentes, cada uno con sus particulares hechizos

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte II

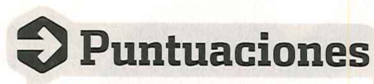
Vive la batalla final por Hogwarts y vence a Voldemort.

Por fin ha llegado la hora de Voldemort en esta segunda parte de Las Reliquias de la Muerte, pero no será tarea fácil: los mortífagos son más fuertes que nunca. Así que Harry y sus amigos tendrán que combinar **acción, magia y puzzles** para salvar Hogwarts. Y un buen control. Porque eso es lo primero que destaca del juego: la **versatilidad y posibilidades del control**. Siempre manejamos a dos de los ocho personajes disponibles (podemos intercambiarlos cuando queramos) bien con la cruceta o con el puntero; avanzas lanzando conjuros y dibujando hechizos en la pantalla táctil. Cada héroe tiene su propia magia: encender antorchas, abrir puertas, transformarse en gato o mover objetos pesados. Y todas son indispensables para resolver los puzzles de cada nivel. Además, hay que eliminar carroñeros en combates que rompen la monotonía de los puzles, alternando defensas (botón L o R) y ataques (stylus), que mejorarán con la experiencia.

El stylus es tu varita

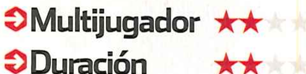
Entre puzzles y batallas, debes encontrar momentos para recolectar objetos y buscar los **medallones secretos** que desbloquean personajes en el modo multijugador: y ayúdate de un amigo para superar rondas de enemigos.

Nos ha gustado mucho lo fiel que es el juego a la película, de modo que entusiasmará a los fans, aunque la mecánica se repita y los gráficos sean normalitos. El control y los hechizos vienen al rescate.



Puntuaciones

Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★☆☆



Valoración

Un entretenido juego de acción y puzzles, pensado para los fans. Bien por su fidelidad a la película, no tan bien cámara y gráficos.



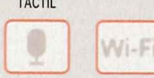
Total **67**



- Puzzle
- Wayforward
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- Voces en francés
- 8 €
- Ya disponible
- Argumento
El malvado T-Rex amenaza el universo. Para detenerle, la joven alien llamada Luna va a tener que recorrer toda la galaxia.



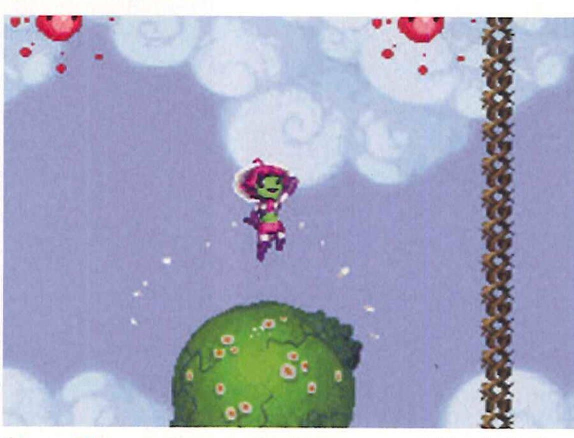




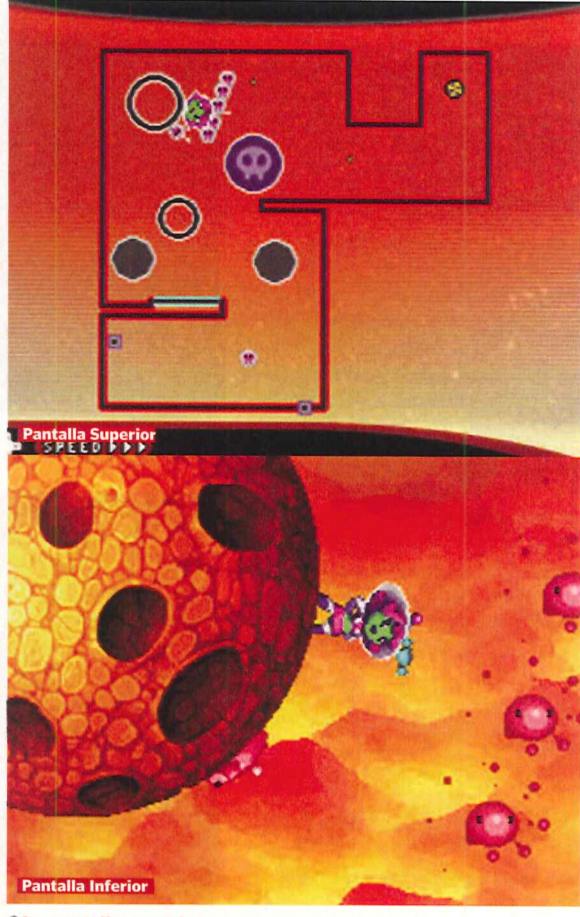
PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE



Luna flota por el cosmos y tú usas el stylus para crear y destruir planetas, de menera que la gravedad guíe a la joven extraterrestre.



Los gráficos resultan muy simpáticos por su estética de dibujo animado, y los bonitos y coloridos planetas.



La pantalla superior muestra mapa del nivel. Se marcan los peligros, los planetas y la meta para que desarrolles una estretegia.

Mighty Milky Way

La gravedad es una gran herramienta para resolver puzles.

Cada vez que el estudio californiano **Wayforward** lanza un nuevo juego, logra sorprendernos. Ya lo hizo a finales del año pasado con **Shantae: Risky's Revenge**, posiblemente uno de los mejores juegos que han pasado por Nintendo DS en sus casi 7 años de vida, y ahora lo hace con **Mighty Milky Way**. Este título mezcla ideas del genial Mario Galaxy con un desarrollo que recuerda al golf, y da como resultado **un juego de puzles**. La prota es una alienígena llamada Luna que recorre el espacio con el objetivo de llegar a la meta del final del nivel. Nosotros no podemos pararla ni variar directamente su trayectoria, sólo **alterar su velocidad**. Así que la manera de guiarla es usar el stylus para **crear planetas y destruir otros**, de manera que su gravedad impulse a Luna en la dirección que queramos.

Estrategia de juguete

Este planteamiento puede parecer sencillo pero se va complicando fase a fase. **La física del juego está muy lograda**, así que la cosa no es tan sencilla como poner un planeta en medio de tu trayectoria y llegar al final. **La velocidad, la inercia**, los distintos campos de gravedad, el número limitado de planetas que podemos colocar en cada nivel... todo hay que tenerlo en cuenta para alcanzar nuestro objetivo. Y, además, en nuestro camino aparecen **enemigos u obstáculos** como barreras láser que hay que evitar, o caramelos para recoger que nos obligan a refinar nuestros recorridos si queremos **la mayor puntuación**... Vamos, que es un juego de puzles de calidad y como no se había visto en esta galaxia.

EL DATO
La aventura tiene 40 niveles que debemos superar en dos modos de juego.

Puntuaciones



Gráficos	★★★★
Diversión	★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★



Valoración
Sencillo de jugar, complicado de superar y muy imaginativo, estamos ante un pedazo de juego de puzles... que se nos hace cortito.

Total **80**

Selección Wii

Este mes, Xenoblade Chronicles irrumpe en Wii. El largo y calido verano pasará muy deprisa con este juego.





3 APUESTAS DE ROL

Xenoblade Chronicles



ROL ACTUAL
El género evoluciona con un título inmenso en historia, calidad técnica y desarrollo.

Monster Hunter Tri



EL REY ONLINE
Horas y horas jugando online hemos pasado con esta maravilla de rol y acción.

Zelda Twilight Princess



ZELDA está en el límite que separa el rol de las aventuras. Y Twilight Princess es, para siempre, uno de los más grandes de Wii.

Plataformas



De Blob 2
THQ · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un plataformas 3D en el que vas coloreando los escenarios a tu paso. ¡Y esta secuela incluye zonas 2D!
Puntuación 86



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby´s Epic Yarn
Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Kirby se convirte en hilo en un juego de plataformas 2D de desarrollo clásico y gráficos preciosos. Para dos jugadores.
Puntuación 88



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Sonic Colours
SEGA · 59,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
Con este plataformas que mezcla 2D y 3D de manera brillante, Sonic firma su mejor juego de Wii. Imprescindible.
Puntuación 93



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta.
Puntuación 100

Deportivos



Cars 2
Disney · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Revive la trama de la peli en un juego de carreras lleno de acción: ¡dispara a los malos y llega el primero!
Puntuación 80



Mario Strikers Charged Football (P)
Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Recuperamos este divertidísimo juego de fútbol en la nueva línea Nintendo Selects. ¡Con nuevo precio!
Puntuación 86



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario Sports Mix
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
Mario y sus colegas practican basket, voleibol, balón prisionero y hockey. Con remates especiales, items y multi total.
Puntuación 86



PES 2011 (P)
Konami · 19,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-8 online)
El juego de fútbol más realista y profundo de Wii vuelve con un control aún más perfecto y más modos de juego.
Puntuación 91



PGA Tour 12 Masters
EA Sports · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (4 online)
Añade a Wii MotionPlus la Wii Balance Board y tendrás el juego de golf más realista del universo. Ah, y difícil.
Puntuación 86



Wii Sports (P)
Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que acompañó a Wii en su lanzamiento, ahora a precio reducido. Cinco deportes e infinitas horas de diversión.
Puntuación 92



Wii Sports Resort
Nintendo · 59,95 € + Wii MotionPlus · +7 años · 1-4 J.
12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.
Puntuación 95



WWE All-Stars
THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
Mitos como Hulk Hogan se las ven con las estrellas actuales en la versión más exagerada y divertida del wrestling.
Puntuación 81

Acción



Call of Duty Black Ops
Activision · 50,95 € · +18 años · 1 Jug. (2-8 online)
Vive intensas misiones de combate durante la Guerra Fría en el shooter más espectacular de Wii. El online es brutal.
Puntuación 92



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88



Goldeneye 007
Activision · 39,95 € + mando · +16 · 1-4 j. (8 online)
Daniel Craig es James Bond en el juego de disparos más flipante, intenso y completo del catálogo de Wii.
Puntuación 93



No More Heroes 2 (P)
Rising Star · 39,95 € · +18 años · 1 Jugador
Vuelve Travis en una aventura llena de acción, humor, katanas... ¡y encima manejas a otros dos personajes!
Puntuación 94

N Nueva entrada · P Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!

MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es



TOP 10

El reinado de Donkey durante varios meses consecutivos en vuestra lista ha llegado a su fin. En la nuestra, ha faltado poco: parece que se acerca el momento de Xenoblade.

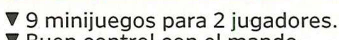
MINIJUEGOS Y DIVERSIÓN

POCO DESPUÉS del lanzamiento de Wii, Nintendo puso en el mercado **Wii Plus**, una colección de juegos acompañada de un mando. Hace poco ha repetido la jugada con **Wii Play: Motion** y un mando **Wii Plus**. ¿Cuál es mejor opción?

Wii Play VS Wii Play Motion









Wii Play:
- ▼ 9 minijuegos para 2 jugadores.
- ▼ Buen control con el mando.
- ▼ En pack con mando estándar.

Wii Play Motion:
- ▲ 12 minijuegos para 4 jugadores.
- ▲ La precisión del mando Wii Plus.
- ▲ En pack con mando Wii Plus.



Super Smash Bros. Brawl
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1-4 (2-4 online)
Los combates más flipantes que probarás en cualquier consola. Incluyen modos y extras como para jugar dos vidas...
Puntuación 97

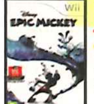


Zelda Twilight Princess
Nintendo · 59,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia iy funciones únicas para el mando!
Puntuación 99

Aventura + RPG



Animal Crossing [P]
Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 J. (2-4 online)
Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. ¡Y ahora con nuevo precio!
Puntuación 94



Disney Epic Mickey
Disney · 49,95 € · +7 años · 1 Jugador
Una preciosa aventura de plataformas 3D con Mickey como protagonista... y todo un homenaje a la historia de Disney.
Puntuación 90



LEGO Piratas del Caribe
Disney · 49,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Revive las cuatro pelis de la saga al estilo LEGO: plataformas, acción, puzles, partidas a dobles y mucho humor.
Puntuación 80



Metroid Other M
Nintendo · 50,95 € · +16 años · 1 Jugador
Samus vuelve con combates más intensos, saltos, mucha exploración... Y una historia que lo desvela todo sobre ella.
Puntuación 94



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Xenoblade Chronicles [N]
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90

Varios



Guitar Hero Warriors of Rock
Activision · 59,95 € · +12 años · 1-8 jugadores
La versión más completa del rey de los juegos musicales: incluye un nuevo modo aventura y apuesta por el rock duro.
Puntuación 91



Just Dance 2
Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Cuarenta nuevas canciones, desde clásicos a temas actuales, con sus pasos de baile característicos. Un rompepistas.
Puntuación 75



Mystery... El incidente Malgrave [N]
Nintendo · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Usa tus dotes de observación para descubrir el misterio de esta aventura gráfica. O juega ayudado por tres amigos.
Puntuación 71



Wario Ware Smooth Moves [P]
Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Los microjuegos de Wario vuelven a la actualidad porque ahora cuestan muuucho menos. ¿Aun no los probaste?
Puntuación 88



Wii Party
Nintendo · 49,95 € + mando · +3 años · 1-4 j.
El Party Game más completo, con juegos diversos y más de 80 minijuegos. Triunfará en todas tus fiestas.
Puntuación 90



Wii Play Motion
Nintendo · 49,95 € + mando · +7 años · 1-4 j.
12 minijuegos protagonizados por los Mii que aprovechan la precisión de Wii Motion Plus. Con mando Wii Plus incluido.
Puntuación 82

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... OBSERVADORES



Mistery Case Files Algo pasa en la isla de Malgrave. 4 detectives podemos investigarlo juntos.



CSI: Determinación Mortal Cinco casos en los que Langston y los suyos descubren al asesino.



Sam & Max Beyond Time & Space Un conejo y un perro investigan el crimen. Sí, con mucho humor.

TOP LECTORES



1. Super Mario Galaxy 2 — Sube
2. Donkey Kong Country Returns — Baja
3. Super Smash Bros. Brawl — Sube
4. Disney Epic Mickey — Sube
5. Mario Kart Wii — Sube
6. LEGO Piratas del Caribe — Baja
7. Zelda Twilight Princess — Sube
8. PES 11 — Baja
9. Conduit 2 — Baja
10. FIFA 11 — Baja

TOP REDACCIÓN



1. Donkey Kong Country Returns — Igual
2. Xenoblade Chronicles — Novedad
3. Wii Play Motion — Sube
4. Monster Hunter Tri — Baja
5. Super Mario Galaxy 2 — Sube
6. Goldeneye 007 — Sube
7. Disney Epic Mickey — Baja
8. Sonic Colours — Sube
9. Conduit 2 — Baja
10. No More Heroes 2 — Igual

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección DS

DS atraviesa el verano con la resaca de los juegos basados en pelis. Hombre, al menos el Capi cumple.



3 APUESTAS SUPERHEROICAS

Capitán América



¡COME ESCUDO! El héroe de Marvel protagoniza una entretenida mezcla de saltos y acción.

El Intrépido Batman



¡COME BATARANG! Un beat'em up de primera en el que Batman hace equipo con héroes DC como Green Lantern.

Thor



¡COME MARTILLO! El dios del trueno de Marvel demuestra su poder en un beat'em up de bonitos gráficos.

Plataformas

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores

¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!

Puntuación **97**

Sonic Colours



SEGA · 40,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores

Un juego 2D que enriquece la mecánica clásica (y veloz) de Sonic con los nuevos poderes que nos otorgan los wisps.

Puntuación **85**

Deportivos

Cars 2



Disney · 40,95 € · +3 años · 1-4 Jug.

Compite por todo el mundo con los héroes de la peli en carreras... ¡y supera originales fases de sigilo al volante!

Puntuación **75**

FIFA 11



EA Games · 29,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)

Con todas las licencias importantes y un pulido sistema de juego, es el mejor exponente de fútbol portátil.

Puntuación **82**

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)

Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!

Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)

Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.

Puntuación **84**

Acción

Batman el Intrépido Batman



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador

Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!

Puntuación **82**

Call of Duty Black Ops



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)

Nos sumergimos en la Guerra Fría con un juego de acción intensa y un multijugador de gran calidad.

Puntuación **83**

Capitán América





SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores

El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.

Puntuación **75**

Goldeneye 007



Activision · 29,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)

Revive el argumento de la mítica peli en una campaña... un pelín corta. Lo mejor, sus completos modos online.

Puntuación **80**

Aventura + RPG

Dragon Quest VI



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador

Geniales combates por turnos, una gran historia y bonitos escenarios 2D. ¡Y además llega en castellano!

Puntuación **85**

Dragon Quest IX



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-4 J. (4 online)

El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!

Puntuación **96**

Ghost Trick Detective Fantasma



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador

Cada escena del crimen es un puzle en esta innovadora aventura en la que un fantasma ha de impedir asesinatos.

Puntuación **86**

Golden Sun Oscuro Amanecer



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador

La mítica saga debuta en DS con un juego de rol que añade puzles a un desarrollo tan eficaz como poco innovador.

Puntuación **85**

Harvest Moon Islas del Sol



Namco Bandai · 40,95 € · +3 años · 1 Jugador

Crea y dirige cada detalle de tu granja, desde los cultivos al ganado... Y puedes comerciar online con otros jugadores.

Puntuación **82**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!

Puntuación **90**

Kingdom Hearts Re:coded



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador

Los mundos de Disney son el escenario de un juego de rol de acción que destaca por la variedad de su desarrollo.

Puntuación **88**

Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador

La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!

Puntuación **92**

N Nueva entrada · P Precio económico

DUELO DE CINE

UNO ES UN MAGO y el otro un **superhéroe**. Uno ha arrasado en el cine y el otro... no tanto. Pero el duelo llega también a las consolas. Harry Potter y su **varita mágica** se las ven con Green Lantern y su **anillo de poder**. ¿Qué juego es más recomendable para nuestra portátil?

Green Lantern VS Harry Potter



▼ Acción cósmica... y repetitiva.
▲ Molan los poderes del héroe.
▼ Lo juegas tú solito.



▲ Puzles, acción y algo de magia.
▼ Los hechizos están muy vistos.
▲ Tiene modo para dos jugadores.

LEGO Ninjago



Warner · 40,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
La famosa línea de juguetes inspira una entretenida aventura de acción que, además, tiene un buen multijugador.
Puntuación **72**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Pokémon Oro y Plata



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación **99**

Pokémon Ranger Trazos de Luz



Nintendo · 40,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Viaja a la región de Oblivia y encárgate de los malvados Nappers en 52 misiones y con más de 300 Pokémon.
Puntuación **90**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Super Scribblenauts



Warner · 40,95 € · +12 años · 1 Jugadores
Aún mejor que el original, con un control más preciso, más palabras y la posibilidad de añadir adjetivos. Imprescindible.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

Art Academy



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Un magnífico curso de pintura y dibujo interactivo que te permite crear tus obras virtuales... o pasar al lienzo real.
Puntuación **90**

Cooking Mama World Hobbies & Fun



505 Games · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Más de 100 minijuegos táctiles en los que Mama desata su pasión por los hobbys domésticos. Simpático y divertido.
Puntuación **80**

El Profesor Layton y el Futuro Perdido



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador
Más de 160 nuevos puzles en la aventura más misteriosa del Profesor... Y tiene unas escenas de vídeo alucinantes.
Puntuación **92**

Last Window



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
La secuela de «Hotel Dusk» es otra novela interactiva en la que interrogamos, exploramos y resolvemos puzles.
Puntuación **89**

Mario vs. Donkey Megalío en Minilandia



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Guía a los Minimarios a través de niveles plataformeros llenos de peligros. ¡Crea tus niveles y compártelos!
Puntuación **85**

Style Boutique



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.
Puntuación 88

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... UNA VIDA DE LUJO



Inazuma Eleven Si te lo acabas, la RFEF te da el título de entrenador. A dar ruedas de prensa.



Style Boutique Pon tu propia boutique y fórrate vendiendo caprichos a precios de oro.



Elle a Table Si te aprendes sus mil recetas, Adriá reabre el Bulli solo para contratarte.

TOP 10

Si un género domina nuestra consola, ese es el rol. Tanto en nuestra lista como en la vuestra, copa los primeros puestos: Pokémon, Inazuma, Dragon Quest...

TOP LECTORES



1. Pokémon Blanco y Negro — Sube
2. Inazuma Eleven — Baja
3. Pokémon Oro y Plata — Sube
4. El Profesor Layton y el Futuro Perdido — Baja
5. Sonic Colours — Novedad
6. Mario Kart DS — Baja
7. Solatorobo — Novedad
8. Dragon Ball Origins 2 — Igual
9. New Super Mario Bros — Igual
10. Dragon Quest VI — Baja

TOP REDACCIÓN

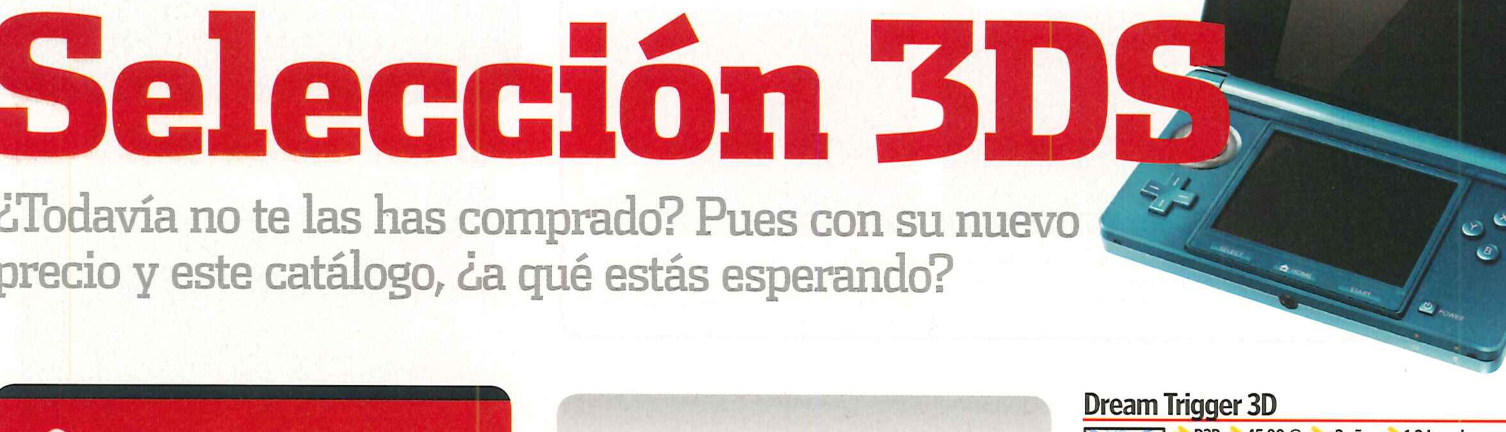


1. Dragon Quest VI — Sube
2. Inazuma Eleven — Sube
3. Solatorobo — Novedad
4. Okamiden — Baja
5. Mario vs Donkey Megalío en Megalandia — Sube
6. Super Scribblenauts — Baja
7. Pokémon Oro y Plata — Sube
8. Ghost Trick Detective Fantasma — Baja
9. El Profesor Layton y el Futuro Perdido — Sube
10. Capitán América — Novedad

N Novedad · Sube · Baja · Igual

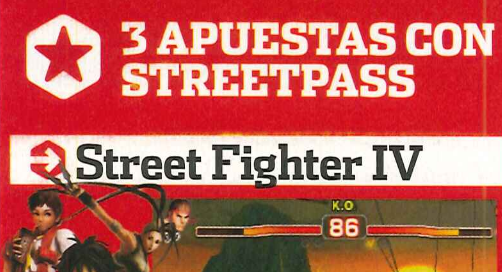
Selección 3DS

¿Todavía no te las has comprado? Pues con su nuevo precio y este catálogo, ¿a qué estás esperando?



3 APUESTAS CON STREETPASS

Street Fighter IV



CONSOLA PELEONA
En StreetPass, la consola libra automáticamente combates con otras 3DS. Y tú ganas figuritas.

Ridge Racer 3D



RETO FANTASMA
Baja automáticamente los fantasmas con los mejores tiempos de consolas cercanas.

Nintendogs + Cats



BONITO REGALO
Si nos cruzamos con otro jugador, se intercambian regalos, mascotas o Miis. Qué buen rollo.

Plataformas

Rabbids 3D

Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Sesenta niveles diferentes en 4 épocas distintas de la Historia dan para muchas plataformas. Y genialidades.
Puntuación **80**

Rayman 3D

Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación **77**

Super Monkey Ball 3D

SEGA · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Esta vez tú tienes el control de los monos rodantes moviendo la consola. Además hay combates y carreras.
Puntuación **75**

Deportivos

Asphalt 3D

Ubisoft · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un garaje explosivo, con 42 vehículos reales, que lucen a la perfección, y una fórmula totalmente arcade.
Puntuación **79**

PES 2011 3D

Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Mayor profundidad de juego, divertidos modos, control ágil y sencillo, gráficos realistas... ¿algún gol más?
Puntuación **86**

Sports Island 3D

Hudson · 39,90 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Diez pruebas deportivas que aprovechan las características de 3DS... pero son muy sencillas. Mejor en multijugador.
Puntuación **69**

Ridge Racer 3D

Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

Acción

Dream Trigger 3D

D3P · 45,90 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Psicodélico juego de disparos que despliega todo un espectáculo de luces y sonido. Con modo cooperativo a dobles.
Ya disponible

Green Lantern Rise of the Manhunters

Warner · 40,95 € · +12 años · 1 Jugador
Viaja por el cosmos y usa el poder de tu anillo para acabar a golpes y a disparos con los peligrosos robots Manhunters.
Ya disponible

Naruto Shippuden 3D

505 Games · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El famoso ninja vuelve en una aventura de acción y plataformas con desarrollo 2D. Entretenida pero pelín repetitiva.
Puntuación **79**

Resident Evil The Mercenaries 3D

Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación **83**

Samurai Warriors Chronicles

Tecmo Koei · 51,90 € · +12 años · 1 Jugador
Arrasar de enemigos los escenarios tiene su encanto, y más en pleno Japón medieval y junto a personajes históricos.
Puntuación **71**

Splinter Cell 3D

Ubisoft · 45,95 € · +16 años · 1 Jugador
El rey del gadget se estrena en 3DS con la versión de un clásico suyo: buen intento, buena aventura, no exijas más.
Puntuación **74**

Steel Diver

Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Juego de acción en el que manejamos un submarino con la pantalla táctil y movemos la 3DS para girar el periscopio.
Puntuación **79**

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Transformers el Lado Oscuro de la Luna

Activision · 50,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Derrota a Megatron y salva la Tierra en este juego de acción en el que los Autobots usan sólo su forma de vehículo.
Ya disponible

Dead or Alive Dimensions

Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Aventura

LEGO Piratas del Caribe

Disney · 45,95 € · +7 años · 1-2 J. (2 online)
Jack y compañía se convierten en muñecos de LEGO en una aventura de acción y saltos con humor y buenos gráficos.
Puntuación **89**

N Nueva entrada · P Precio económico

TOP 10

A la espera de que los títulos del otoño potencien el catálogo de la consola hasta el infinito, el rey sigue siendo Zelda, una de las mejores aventuras de la historia.

DOS EN LA CARRETERA

EL DÍA QUE SE LANZÓ 3DS comenzó una carrera. La que disputan Ridge **Racer 3D y Asphalt 3D**, las dos últimas entregas de dos sagas de **velocidad** clásicas. Las dos apuestan por las carreras arcade, pero ¿quién ha llegado primero a la meta?

Ridge Racer 3D VS Asphalt 3D





Ridge Racer 3D
- ▼ 100 bolidos de ciencia-ficción.
- ▲ Control arcade muy divertido.
- ▲ Acabado gráfico de calidad.

Asphalt 3D
- ▲ 42 deportivos muy reales.
- ▼ Control arcade... simplón.
- ▼ Gráficamente 'solo' cumple.

LEGO Star Wars III



Activision · 50,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Revive todas las temporadas de la serie con todos su personajes en el LEGO más largo. Y disfruta de sus minijuegos.
Ya disponible

Zelda Ocarina of Time 3D





Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación 96

Ghost Recon Shadow Wars 3D





Ubisoft · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Dirige un comando de operaciones especiales en este profundísimo y adictivo juego de estrategia bélica.
Puntuación 83

Nintendogs + Cats





Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación 90

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación 85

Varios

Bob Esponja el Garabato



THQ · 44,95€ · +7 años · 1 Jugador
Usa el stylus para superar los más de 100 locos microjuegos ambientados en el submarino mundo de Bob.
Ya disponible

Puzzle Bobble Universe



Square Enix · 35,95€ · +3 años · 1 Jugador
El clásico juego de puzles y habilidad: apunta a las esferas del mismo color para que exploten en decenas de niveles.
Puntuación 73

Combate de Gigantes Dinosaurios



Ubisoft · 45,95€ · +7 años · 1 Jugador
Crea tu propio dinosaurio (carnívoro o herbívoro) y lánzate a explorar un mundo prehistórico lleno de peligros.
Ya disponible

Sims 3





Electronic Arts · 49,95€ · +12 años · 1 Jugador
Crea tu propio Sim y vive su vida usando los cómodos controles táctiles e intercambiando datos mediante StreetPass.
Ya disponible

Cubic Ninja



Ubisoft · 45,95€ · +7 años · 1-2 Jugadores
El ninja cúbico supera 100 niveles llenos de peligros para rescatar a la princisa... ¡y le manejamos moviendo la consola!
Ya disponible

Sudoku 3D



Hudson · 39,95€ · +3 años · 1 Jugador
600 puzles numéricos de cuatro tipos (sudoku, hashi, akari, y shikaku). Un desafío a nuestra inteligencia en 3D visuales.
Ya disponible

TOP LECTORES

1	The Legend of Zelda Ocarina of Time	Igual
2	Resident Evil The Mercenaries 3D	Novedad
3	LEGO Star Wars III	Novedad
4	Super Street Fighter IV	Baja
5	Nintendogs + Cats	Sube
6	LEGO Piratas del Caribe	Baja
7	PES 2011	Baja
8	Rabbids 3D	Sube
9	Naruto Shippuden 3D	Novedad
10	Ridge Racer 3D	Novedad

TOP REDACCIÓN

1	The Legend of Zelda Ocarina of Time	Igual
2	Street Fighter IV	Igual
3	Dead or Alive Dimensions	Igual
4	Resident Evil The Mercenaries 3D	Igual
5	Pilotwings Resort	Igual
6	LEGO Star Wars III	Novedad
7	Ghost Recon	Novedad
8	Super Monkey Ball	Novedad
9	Nintendogs + Cats	Baja
10	LEGO Piratas del Caribe	Novedad

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Nintendo eShop

Llega la hora del vídeo 3D

Descárgate gratis la aplicación Nintendo Video y empieza a disfrutar de video 3D allá donde vayas. Te contamos cómo y por qué.



+info
Movistar y **Gowex** permitirán la recepción de vídeos 3D por SpotPass. Tienes más info en www.movistar.es/wifi y en www.gowex.com, en Red Wi-Fi Gowex.

La magia del vídeo 3D, del contenido descargable por SpotPass, de los hotspots, de todas estas palabrejas con las que ya estáis más que familiarizados, ha empezado a carburar. Y con ella, tu 3DS se convierte en un **sofisticado soporte multimedia** en el que disfrutar de video en 3D.

La aplicación se descarga de la **Nintendo eShop** sin coste alguno, y se incorpora al menú de la consola. A partir de ese momento ya puedes recibir videos 2D y 3D sin mover un dedo: a través de SpotPass llegarán avances de películas, eventos deportivos y musicales, series de dibujos animados... Y eso se realiza de forma fácil y sencilla: cuando la consola tenga acceso a una conexión inalámbrica a Internet, descargará los videos de forma automática, que se guardarán durante un tiempo limitado en tu consola.

El SpotPass no sólo aprovecha la conexión a Internet de tu casa, sino también los **hotspots o puntos de acceso wi-fi públicos**. Nintendo ha llegado a un acuerdo con los operadores **Movistar y GOWEX** que nos permitirán recibir gratis y de forma autopmática contenido 3D a través de una red de **más de 3.000 puntos de acceso** entre ambas compañías (Telefónica cuenta con 2195 puntos de acceso en hoteles, restaurante, estaciones de tren, aeropuertos... Mientras que GOWEX está especializada en dar servicio en la calle, con cobertura a quioscos y ciudades Wi-Fi: cuenta con cerca de 1000 hotspots). El acuerdo incluye la posibilidad de **jugar online en tu 3DS** a través de estos hotspots.

Ya hay cuatro videos disponibles: Magic Tricks, Oscar's Oasis, Exposición Dimensiones y el nuevo spot de Zelda -con Robin Williams y su hija Zelda-. Pero pronto habrá más. La idea es llevar a 3D trailers de películas, conciertos de música clásica, series de animación... Así que habrá que estar muy atentos.

Juegos, aplicaciones, vídeos... todo lo que puedes descargar con tu 3DS.

»» LO QUE HEMOS DESCARGADO



Magic Trick 01+02+03

Pasen y vean, es hora de hacer magia. La serie Magic Trick trae a la palma de tu mano la diversión de los trucos de cartas y las ilusiones ópticas en pequeños vídeos de 1 minuto de duración. Producido por D4D, ya hay dos episodios.



Oscar's Oasis

El lagarto Oscar y sus colegas Popy, Buck y Harchy protagonizan ya tres episodios de esta serie de animación en 3D: Oasis Cup, Chicken Charmer y Top Gun. En total más de 20 minutos de risas. Brillante trabajo de TeamTO&TUBA.



Exposición Dimensiones

En tres minutos, un viaje a la exposición fotográfica que recorre España mostrando las obras de 7 grandes autores realizada con la cámara de 3DS. Descubre las mejores fotos y no te pierdas los exclusivos consejos de sus autores.



Spot de Zelda Ocarina of Time 3D

Ya habrás visto el spot protagonizado por Robin Wiiliams y su hija, así que descargarte el nuevo anuncio y verlo en 3D, es una idea perfecta. Además, entrevista exclusiva (2D) sobre sus recuerdos y experiencias con el juego.

Trailers, avances y otros vídeos de juegos

De los estrenos del E3 2011 a video-demos de un montón de títulos



Títulos como Mario Kart, Super Mario 3D, Kirby Wii o Metal Gear 3DS han estado disponibles para descargar desde la eShop. Después, desde el menú principal podíamos activarlos y disfrutar de sus imágenes en movimiento. Es el "otro" tipo de vídeos que ofrece la tienda. Los trailers del E3 los descargamos a la consola, pero hay muchos otros que se pueden ver en streaming: el vídeo orquestal del 25 aniversario de Zelda, las promos de PES2011 con Torres y Messi, la cinemática oficial de Lets Golf 3D o el spot de Robin y Zelda Williams. No te lo pierdas.

»» Y MÁS...



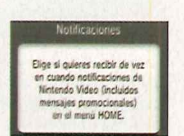
La oveja Shawn pronto formará parte de la galería de vídeos. ¡Ya aparece entre los ejemplos de Nintendo Video...!

El paso a paso



Nintendo Video aparece en el menú de 3DS. Pincha en el icono.

Descárgalo desde la Nintendo eShop. No te preocupes por el coste, es totalmente gratis.



Las notificaciones te avisan de lo que hay nuevo para descargar.



Prueba la conexión y empieza con las descargas.



Los vídeos se descargan rápido. Estate atento a las fechas de estreno y disponibilidad.

El Top de la eShop

LLÉVATELO GRATIS

Nintendo Vídeo
(Aplicación)



Descárgatela sin coste para ver los vídeos que estarán disponibles a través de SpotPass. Magia, animación...

EL MÁS BARATO

DodoGo! Robo 2 (2€)



Un juego de puzles en el que tenemos que guiar huevos por un recorrido sin que se rompan. ¡Entretiene!

EL MÁS CARO

Shantae: Risky's Revenge (12€)



Pero serán los 12 euros mejor pagados de la eShop. Este plataformas es uno de los grandes juegos de DS.

EL MEJOR VOTADO

Ocarina of Time 3D
(Ya disponible en tiendas)



Van ya más de 2.781 críticas en la eShop. Le siguen Pokédex 3D y Super Street Fighter IV, pero de lejos.

EL QUE TIENE MÁS VOTOS

Ocarina of Time 3D
(Ya disponible en tiendas)

Con 2.659 valoraciones de 5 estrellas, es el mejor valorado. También triunfan Xevious y Link's Awakening.

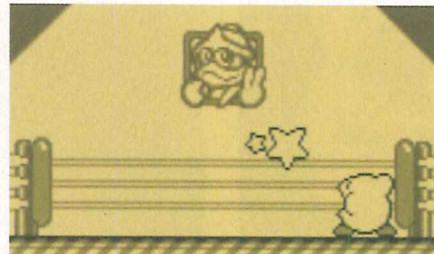
Consola virtual Precio 4 € Estreno 1/7/2011 Género Plataformas Edad +3 años Jug. 1 Textos Inglés

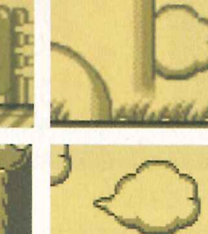
Kirby's Dream Land

La bola rosa nació en una pantalla en blanco y negro.

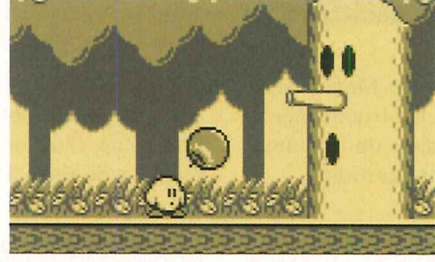


+info
En la eShop, es el tercer juego de Consola Virtual más valorado, sólo por detrás de Link's Awakening y Super Mario Land.

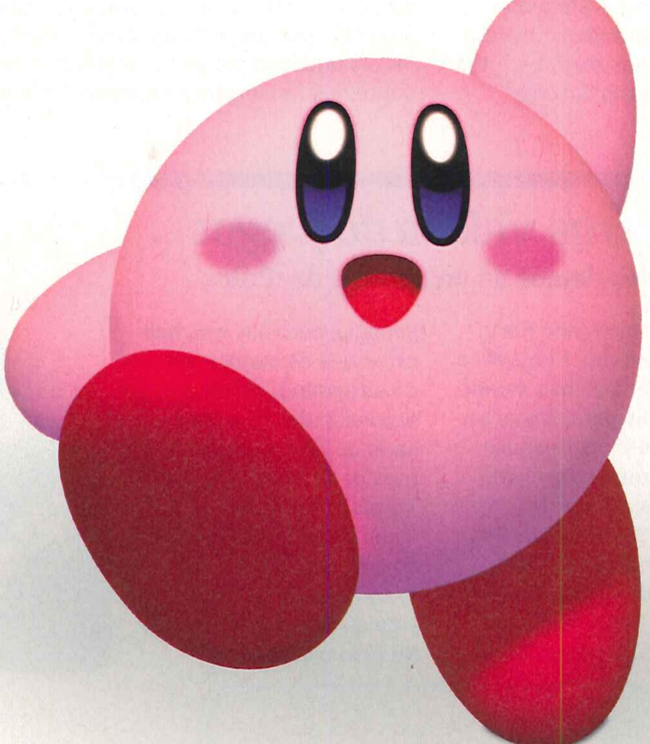








Cuando uno siente pasión por esto de los videojuegos, hay pequeñas cosas, muy tontas, que le hacen ilusión. Saber que tienes entre las manos el primer juego de una saga, el primer ensayo de algo que lleva casi veinte años funcionando, es un ejemplo. Y esta es una de esas semillas: Kirby's Dream Land, obra del estudio HAL Laboratory, y en concreto del maestro Masahiro Sakurai, que llegó a Game Boy en 1992.



En este primer plataformas para Game Boy, Kirby era la misma bola con un estómago sin fondo que conocemos hoy, pero blanca. Es en **Kirby's Adventure**, que salió un año después para NES, cuando se tiñó de rosa. Pero ya se enfrentaba al Rey Dedede, igual que la mezcla de plataformas con aventura y la capacidad de Kirby de zamparse a los malos que se han mantenido durante toda la saga. Nos movemos en un scroll lateral completamente lineal, en niveles que coloca de forma muy inteligente puertas que nos llevan a distintas salas. En realidad hay un único camino, pero logra crear la sensación de que estamos en un laberinto y que podríamos perdernos.

Por lo demás, se trata de un plataformas de manual, como **Mario Land**, lleno de saltos, enemigos y objetos especiales. Más fácil, eso sí, porque el juego se creó con la idea de ser apto para todos los públicos. Pero enormemente divertido, con un control a la altura y unos gráficos preciosos. En blanco y negro.

Valoración 

KIRBY LUCHÓ POR PRIMERA VEZ CONTRA EL REY DEDEDE EN UN GRAN

3D Classics

Precio 6 € **Estreno** 21/7/2011
Género Shooter **Edad** +3 años
Jug. 1 **Textos** Inglés



Xevious 3D

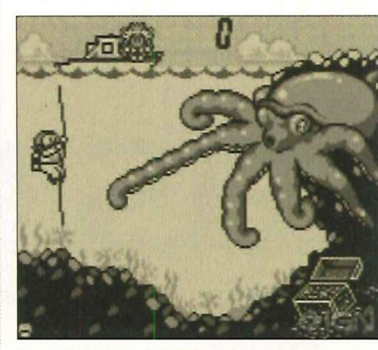
Se trata de un frenético shooter de naves en el que avanzamos en vertical, pero tiene un detalle que encaja con 3DS: la lucha se hace en dos niveles, tierra y aire. Resulta genial como a un juego tan sencillo como Xevious le sientan estupendamente las 3D.

A los enemigos que atacan desde tierra hay que devolvérsela con bombas, y a los que atacan por aire, con disparos. Las 3D aportan profundidad y ayudan a distinguir qué está en el suelo y qué está volando. Por lo demás, toneladas de amor retro y una dificultad elevadísima pero deliciosa.

Valoración ★★★

Consola Virtual

Precio 3 € **Estreno** 21/7/2011
Género Acción **Edad** +3 años
Jug. 1 **Textos** Inglés



Game & Watch Gallery

Los antecedentes de los títulos basados en microjuegos -**Mario Party, Wario Ware**- habría que buscarlos aquí. En este juego de Game Boy aparecen Mario y compañía protagonizando 4 juegos de Game & Watch: 'Manhole', 'Fire', 'Octopus' y 'Oil Panic'.

Evitar que los Toad caigan por la alcantarilla, rescatarlos de un incendio, tapar fugas de una tubería y robar el tesoro a un pulpo con un traje de buzo. Cuatro propuestas que pueden quedarse algo cortas, así que comprueba que están entre tus minijuegos favoritos.

Valoración ★★

Consola virtual

Precio 3 € **Estreno** 23/6/2011
Género Lucha **Edad** +7 años
Jug. 1 **Textos** Inglés



Double Dragon

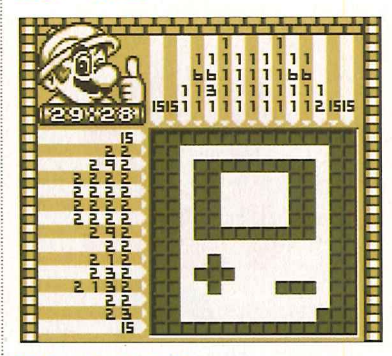
Poder meterse uno de los grandes clásicos de recreativa en el bolsillo fue todo un acontecimiento cuando Double Dragon salió a la venta para Game Boy. Hoy todavía puede serlo para los nostálgicos...

La clave de Double Dragon es avanzar por escenarios callejeros liquidando hordas de enemigos. Combinamos puñetazos, patadas y las armas que recogemos del suelo para enfrentarnos a ellos y a los jefes finales, que cuentan con habilidades propias. Difícil reprocharle algo a un juego que, aunque ha envejecido, sigue arrancando sonrisas y enganchando a tope.

Valoración ★★★

Consola virtual

Precio 4 € **Estreno** 14/7/2011
Género Puzle **Edad** +3 años
Jug. 1 **Textos** Inglés



Mario's Picross

El fontanero de Nintendo ha aparecido en un sinfín de juegos de todas las clases y todos los géneros. En el que os traemos aquí, Mario se viste de Indiana Jones con un toque de explorador, para protagonizar un juego de puzles.

Picross consiste en rellenar una cuadrícula siguiendo las órdenes de cada puzle. Hay que marcar un máximo de casillas tanto en horizontal como en vertical y además en un orden determinado y contrarreloj. Aunque el juego sólo triunfó en Japón, todavía puede ser todo un desafío para aquellos que disfruten con un buen puzle.

Valoración ★★★

Nuestra selección



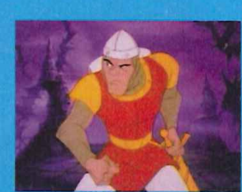
SHANTAE: RISKY'S REVENGE
Wayforward.
12 €. Acción/Av. +12
Posiblemente el mejor título disponible de DSiWare para eShop. Una aventura en 2D con gráficos maravillosos que no tiene nada que envidiar a los juegos que se venden en las tiendas.



CRYSTAL MONSTERS
Gameloft.
5 €. RPG. +3
Un calco de Pokémon, pero con otros personajes, otros mundos y otras criaturas. Son 160 monstruos de 9 tipos diferentes que aprenden diferentes movimientos, y con combates a dos.



ZENONIA
Gamevil.
8€. RPG. +7
Un RPG tradicional. Escoge el nombre y la clase de tu personaje, que va haciéndose más fuerte según completas las misiones principales y secundarias. Atento a las abundantes misiones y sus gráficos estilo anime.



DRAGON'S LAIR II
Gameloft
5€. Plataformas. +7
Las míticas animaciones de dibujos animados de Dragon's Lair II llegaron hace poco a DSiWare y lucen tan bien como siempre. Un clásico del arcade con gráficos espectaculares, que te dejará un sabor de boca inmejorable.



EARTHWORM JIM
Gameloft.
5 €. Plataformas. +3
El clásico plataformas de acción, también está para tus consolas de dos pantallas. Y lo que tienes es una aventura llena de humor y disparos que nadie debería perderse. Y menos a este precio.



JAGGED ALLIANCE
Cypronia
5€. Aventura. 7+
Una mezcla de géneros, con elementos de rol y estrategia por turnos más una ambientación de guerra moderna, dan como resultado este título. Completo y con muchas opciones.

DSiWare

SUSCRIPCIONES



12 revistas por sólo 30,5 euros

Gastos de envío INCLUIDOS

¡15% de DESCUENTO!



En Internet	Por Teléfono	Por e-mail
www.suscripciones-nintendoaccion.com	902 540 777	suscripcion@axelspringer.es

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en **www.axelspringer.es/atrasados**

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso



PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

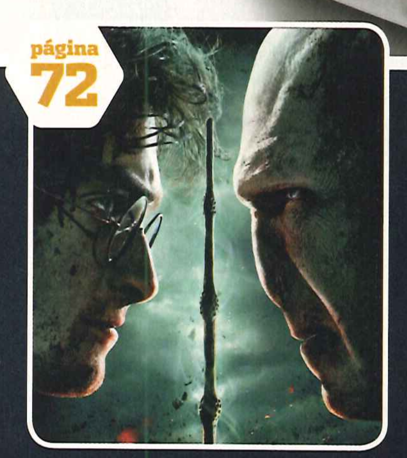
I Love Nintendo®



Accesorios con historia

13 periféricos, objetos, cacharros, inventos, que cambiaron nuestra manera de jugar.

página 72

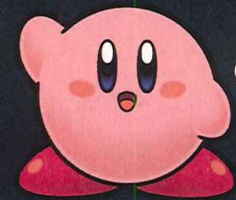


La historia de Harry Potter

Para no echar de menos al joven mago, te invitamos a echar una ojeada a todos los juegos que ha protagonizado. Fíjate cuánta historia...

Retro Review: Kirby's Fun Pack

La bola rosa lleva presente en nuestra historia tantos y tantos años con tantos y tantos juegos.



página 70

10 Secretos de Zelda

Estas 10 curiosidades te van a dejar impresionado.



página 76

10 juegos de Robots

Se están poniendo muy de moda (Solatorobo, Xenoblade... Chibirobo), así que teníamos que dedicar a los robots una de nuestras ya famosas listas/top.

El túnel del tiempo

Todo vuelve, como Lara Croft. Por eso es interesante saber qué se cocía en el mundo Nintendo hace 5, 10 y 15 años. Y qué mejor que hacerlo a través de nuestra revista, que va camino de los 20 de vida, ahí es nada, señores.





página 75 **10 Preguntas a... PIXEL, creador del juego Cave Story**

13 accesorios que

No sólo los juegos han sido referentes en innovación; los perifé





NES Four Score

NES. 1990

Las partidas multijugador para cuatro nacieron mucho antes de lo que solemos pensar, gracias a los accesorios **NES Satellite** (por infrarrojos), y **NES Four Score**, que ampliaba los dos puertos originales de NES a cuatro (con cables), para conectar sendos mandos en juegos como **Nintendo World Cup** o **Gauntlet II**. Además, servía como alargador del cable del mando. Fue la semilla de los cuatro puertos fijos de N64.

Super Game Bo

Super Nintendo. 1994

Por primera vez, podíamos disfrutar los juegos de Game Boy en la pantalla de la tele, mediante este mágico adaptador para SNES. Además de elegir entre 36 colores para dar más vidilla a los tonos grisáceos, nos permitía añadir varios marcos de pantalla, diseñarlos con el ratón de SNES o usar marcos exclusivos en juegos como **Pokémon**. Aunque hubo una **Super Game Boy 2**, no salió de Japón. Su equivalente en GameCube fue la **GB Player**.

Game Boy Camera

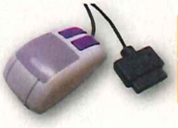
Game Boy - GB Color - GBA. 1998

Probablemente, el periférico más adelantado a su tiempo en cuanto a innovación. Además de tomar fotografías, nos permitía editarlas, integrarlas en minijuegos, crear animaciones e incluso imprimirlas con la **Game Boy Printer**. La resolución no era ninguna maravilla, pero su originalidad nos dejó fascinados. Fue la precursora de las cámaras de DSi, 3DS y consolas de sobremesa.





La GB Printer no gastaba tinta, ya que usaba rollos de papel térmico, sensibles al calor.



SNES MOUSE SE LANZÓ CON MARIO PAINT, PERO FUE COMPATIBLE CON MÁS JUEGOS

Wii MotionPlus

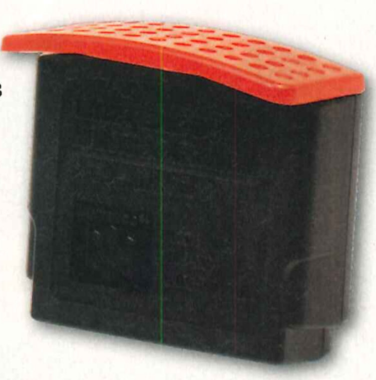
Wii. 2009

Nunca antes un accesorio tan pequeño había cambiado tanto la sensación de precisión, gracias a sus tres sensores giroscópicos, que reconocen rotaciones, giros y posición. Wii Motion Plus lo lleva integrado, y su uso es imprescindible en juegos como **Wii Sports Resort**, **Wii Play Motion** y el esperado **Zelda Skyward Sword**. De Wii en adelante, los sensores de movimiento son habituales en consolas, móviles y tabletas.

Expansion Pak

Nintendo 64. 1999

Este pequeño cartucho con visera roja duplicaba la memoria RAM de Nintendo 64 con 4 MB adicionales de una forma muy sencilla y económica. Tan sólo había que insertarlo en el puerto especial de la consola (cubierto por una tapita) para mejorar la calidad gráfica y resolución de los juegos más exigentes. Su uso sólo fue obligatorio en **Zelda Majora's Mask**, gran parte de **Perfect Dark** y **Donkey Kong 64**, con el que venía incluido.



Rumble Pak

Nintendo 64. 1997

El invento más vibrante de la Gran N cambió la manera de sentir la acción. Se insertaba en el puerto trasero del mando, y su motor de vibración respondía a los impactos (disparos, golpes, explosiones, etc.) con diferente intensidad. Funcionaba con dos pilas, y venía incluido con el estelar **Lylat Wars 64**. Desde entonces, los mandos de todas las consolas incorporan sus propios rumble internos.



hicieron historia

tos de Nintendo también revolucionaron nuestra forma de jugar.



Conector Inalámbrico GBA

GBA. 2004

Nos permitió comunicarnos con otros jugadores a una distancia de 3 metros, sin necesidad de usar el tradicional cable Game Link. Aunque no hubo muchos juegos compatibles, hizo posible que decenas de entrenadores se conectaran entre sí para luchar e intercambiar criaturas en **Pokémon Rojo Fuego** y **Verde Hoja**. Podría considerarse el paso previo al Wi-Fi local de DS.

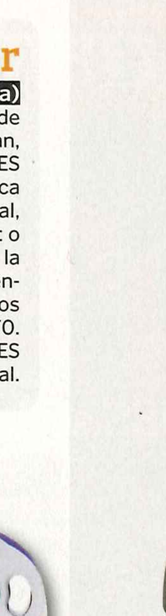
Wii Balance Board

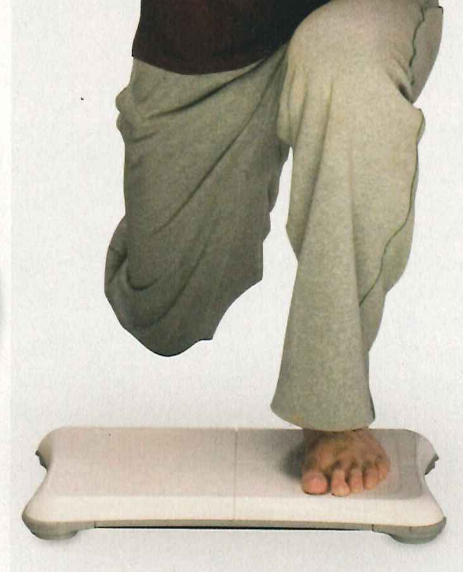
Wii. 2008

La tabla de equilibrio de Wii nos levantó del sofá para poner todos nuestros músculos en movimiento y hacernos tonificar las piernas (y el trasero, con los Rabbids). Gracias a sus cuatro sensores de presión, la báscula calcula aspectos como nuestro peso, centro de gravedad o índice de masa corporal. El fenómeno **Wii Fit,** con su posterior versión Plus, atrajo a millones de nuevos jugadores y sirvió de inspiración a otras compañías.

POKÉMON PIKACHU FUE EL PRIMER PODÓMETRO QUE NOS SACÓ A PASEAR







Nintendo Zapper

NES. 1985 ('87 en Europa)

Cuando el fiable puntero del mando de Wii y su Wii Zapper aún no existían, Nintendo dio en el blanco con NES Zapper, la primera pistola doméstica de luz que gozó de gran éxito mundial, gracias a juegos como **Duck Hunt** o **Wild Gunman**. Curiosamente, Sega y la propia Nintendo ya habían experimentado con las pistolas de luz en juegos de recreativa durante los años 60 y 70. La escopeta **Super Scope** para SNES (1994) fue su heredera espiritual.



WaveBird

GameCube. 2002

Aunque ahora nos suene a prehistoria, hace tan sólo una década, los mandos funcionaban... ¡con cables! La tecnología de radiofrecuencia de WaveBird tomó el relevo a los infrarrojos de NES y Atari, permitiendo jugar a diez metros de distancia sin interferencias, gracias a los 16 canales de su receptor inalámbrico. Las pilas del mando duraban siglos, pero perdía la función de vibración.



RETRO REVIEW

Kirby volverá muy pronto con nuevas aventuras para Wii y DS... Nosotros recordamos uno de sus mejores títulos.



- Plataformas
- Nintendo
- Super Nintendo
- 1997
- 9.990 ptas/60€
- 1 Jugador
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Resulta jugable, imaginativo y variado gracias a las habiidades de Kirby."
NOTA: 85

Samurai Kirby es un minijuego donde priman los reflejos para salir victorioso.

El cartucho está lleno de referencias a otros juegos, como este combate estilo rol.

Kirby's Fun Pack

El mejor Kirby de SNES se destapó en esta colección de juegos.

En la década de los 90, Kirby protagonizó varios títulos en SNES: la aventura de plataformas **Kirby's Dream Land 3**, el juego de golf **Kirby's Dream Course**, el arcade **Kirby's Avalanche**... Pero el mejor fue **Kirby's Fun Pack**, una colección de juegos con los que la 'bola' rosa alcanzó los más altos niveles de diversión de su carrera.

Cuando 9 son mejor que 1

Los juegos de Kirby's Fun Pack mezclaban estilos y géneros. Uno de los títulos incluidos, Spring Breeze, era una revisión del primer juego del personaje, **Kirby's Dream Land** de Gameboy. Además teníamos Revenge of Meta-Knight, Milky Way Wishes y Dyna Blade, entregas autónomas dentro de este recopilatorio y estupendas y precisas piezas de plataformas estilo 100% Nintendo: Kirby aspira a los malos para copiar sus poderes y hasta puede zamparse dos de golpe y crear combinaciones. Así, se transforma en roca, ninja, rueda... También de plataformas, pero con interesantes elementos de aventura y acción, tenemos The Great Cave Offensive, en el que Kirby explora un laberíntico escenario en busca de objetos clásicos de personajes de Nintendo, como el barril de Donkey Kong o la Trifuerza de Zelda. Y quedan sorpresas como Gourmet Race, otro plataformas en el que debemos llegar a la meta del nivel antes que el Rey Dedede; The Arena, una sucesión de batallas contra 19 jefes; y Megaton Punch y Samurai Kirby, dos juegos que retan nuestros reflejos con la cruceta y los botones.

Tecnología noventera

Kirby's Fun Pack salió al mercado en la última etapa de SNES, algo que se nota mucho en su factura técnica. Los 32





En sus aventuras de plataformas, Kirby consigue los poderes de los malos que absorbe. O puede liberar a estos malos para que le ayuden.



Gourment Race es un plataformas muy especial: el objetivo es llegar a la meta antes que el Rey Dedede. Una carrera muy emocionante.

Poco a poco, ganas nuevos juegos

Los juegos se van desbloqueando según avanzas. Al empezar tenemos Spring Breeze, Gourmet Race, Dyna Blade y Great Cave Offensive. Pero lo mejor viene cuando desbloqueamos Revenge of Meta-Knight y Milky Way Wishes, dos estupendos y largos plataformas.



ESTA AVENTURA DE KIRBY FUE UNA DE LAS ÚLTIMAS JOYAS DE SNES.

megas de memoria del cartucho permitieron crear gráficos prerenderizados y llenos de color que resultan muy vistosos aún hoy en día, las animaciones están muy cuidadas y las melodías también son muy buenas. Todo dentro de la estética mona y un pelín cursi del personaje, claro. Pero sin duda, lo más importante es lo divertido que resulta, que al fin y al cabo es lo que le pedimos a un juego de Kirby. Está disponible en la Consola Virtual de Wii, así que no hay excusa para no probarlo.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Con todo el estilo de los mejores plataformas de los años 90, es un juego divertido y bonito.

Los juegos son más bien cortitos: algunos se acaban cuando empiezas a cogerles el gustillo.

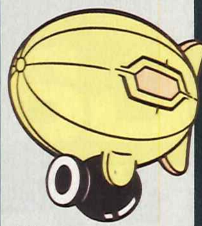
Nuestra opinión

El Kirby más auténtico

Es uno de los mejores juegos de Kirby, y al tratarse de uno de los últimos juegos de Super Nintendo, es una buena manera de comprobar hasta dónde llegó la consola.

Nota 83

5 Datos



El juego Spreen Breeze adapta Kirby's Dream Land, el primer Kirby, pero falta una fase y un malo: Kaboola, un zepelín que sí estaba en GB.



Los productores del juego fueron Miyamoto y Satoru Iwata. Iwata era presi de HAL Laboratories, el estudio de los juegos de Kirby. Ahora es el presidente de Nintendo.



Mario y su tropa hacen un cameo en la batalla final de Kirby contra el rey Dedede. Si te fijas bien, podrás verles en las gradas, disfrutando del último combate de Spring Breeze.



En DS hemos disfrutado de una estupenda conversión de este juego hace muy poco tiempo, Kirby Super Star Deluxe, que además incluye minijuegos multijugador.



Kirby volverá pronto por partida doble: con Kirby Wii y Kirby Mass Attack, para DS, en el que manejaremos a... ¡10 pequeños Kirby a la vez!

La historia de Harry Potter

La saga también ha llegado a su fin en nuestras consolas. Hemos crecido con los libros, con las películas y también, con los juegos de Harry Potter. Las siete entregas han inspirado 8 videojuegos (el último libro se ha dividido en dos), y los hemos jugado en cinco consolas de Nintendo distintas.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
(2001 GBA, GBC; 2003 GC)
Harry debutó con dos entretenidas aventuras portátiles. En 2003, hubo una versión para GameCube.

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
(2002 GC, GBA, GBC)
El segundo juego fue el mejor. Una aventura tipo Zelda en la que explorábamos Howarts libremente... ¡a pie o sobre una escoba voladora!

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
(2004 GameCube, GBA)
Alternábamos el control de Harry, Ron y Hermione, pero era más corto y fácil que La Cámara Secreta.

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
(2005 GameCube, DS, GBA)
De las aventuras tipo Zelda se pasa a un juego de acción dividido en niveles y para 3 jugadores simultáneos. La trama era cada vez más adulta y el desarrollo más simple.



HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX
(2007 Wii, DS, GBA)
El debut en Wii sienta bien a la saga: se vuelve al desarrollo abierto y hacemos hechizos moviendo el mando.

HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE
(2009 DS, Wii)
En la línea del juego anterior, pero con gráficos y control aún más pulidos. Una buena aventura, pelín fácil.

HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE PARTE 2
(2011 Wii, DS)
Harry afronta la batalla final como si fuera a la guerra. Un juego de acción en el que, dependiendo del hechizo que elijamos, nuestra varita dispara energía en plan ametralladora, pistola, granada... Apunta el mando con cuidado y cúbrete de vez en cuando: al final, te espera Voldemort.

HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE PARTE 1
(2010 Wii, DS)
Un paso atrás: se pasa de la aventura a un juego que mezcla fases de acción y hechizos con otras de sigilo... muy simplón todo.

10 Preguntas a... Daisuke Amaya - 'pixel'

Este japonés, leyenda de los juegos independientes, habló con nosotros en iDÉAME 2011.



Su obra

Desarrolló **Cave Story** él solito, durante 5 años y en el tiempo que le dejó su trabajo de programador. Finalmente, **lo lanzó** en PC en **2004** mediante el sistema de **descarga gratuita.** Después, ha trabajado en las versiones de WiiWare y 3DS, y ahora crea un RPG.

La filosofía de un creador

Pixel es el prototipo de creador independiente y apasionado de los videojuegos. Así ha hablado sobre su forma de trabajo "indie".

"Cuando llegué a un acuerdo con Nicalis para adaptar el juego a WiiWare, puse una condición: no encargarme de la parte comercial, sino de la adaptación. Solo quería divertirme. Me parece bien vivir de esta afición, pero no quiero que sea ni mi prioridad ni mi preocupación." El País.

"Mi forma de crear no es hacer la historia desde el principio y luego, y alrededor de ella, crear el juego, sino al revés: a medida que va avanzando el desarrollo del videojuego voy creando la historia" Revogamers.com

"Tengo un orden de prioridades: mi familia, yo mismo, el trabajo y mis hobbies. Actualmente, estando casado y con un hijo, no hay mucho tiempo que pueda dedicar a mis hobbies, pero estoy haciendo lentamente un RPG". Destructoid.com



Educado y cercano a la vez, Pixel nos habló de Cave Story, de su amor por 3DS y de su futuro como desarrollador.

1 ¿Cuáles fueron tus primeros contactos con los videojuegos?
Yo empecé a jugar con la NES, pero los primeros juegos que me impresionaron fueron los Final Fantasy y Super Metroid, todos de Super Nintendo.

2 ¿Cuándo decidiste que ibas a hacer tus propios juegos?
La primera vez que pensé que quería hacer videojuegos fue a los 10-12 años. Encontré unas herramientas de desarrollo gratuitas e hice mis primeros intentos. Por entonces no pensaba en dedicarme profesionalmente a ello.

3 Cuando comenzaste con Cave Story, ¿pensabas que iba a ser algún día un producto comercial?
No, mi objetivo era simplemente que lo jugara la mayor cantidad de gente posible, por eso lo cree para Windows y por eso era gratuito.

6 De todo el proceso creativo, ¿qué parte disfrutaste más?
La música. Aunque la verdad es que fue mucho trabajo y tenía que ir pasando de tarea en tarea. Por ejemplo, cuando estaba programando, tenía en la cabeza que debía crear la música y me agobiaba... Así que cada vez que hacía un trabajo trataba de no pensar en los otros.

7 Cuando lanzaste el juego, ¿cómo reaccionó la gente?
Los que se descargaron Cave Story eran gente interesada en los videojuegos, los jugadores más casuales no suelen bajarse juegos descargables. Me dijeron que les gustaba y eso me motivó para seguir. Y además, hicieron una labor de testeo muy importante. Realizar yo mismo el testeo habría sido muy difícil, tendría que haberle dedicado muchísimas horas. Gracias a sus reportes, pude corregir muchos fallos.

8 ¿Qué te parecen las versiones de Cave Story para Wii y 3DS?
Al principio me costó adaptarme al proceso de desarrollo. Estaba acostumbrado a trabajar yo sólo y hacerlo en equipo me resultó un poco difícil, sobre todo porque usábamos dos idiomas (japonés e inglés). Pero el resultado final es muy bueno y estoy satisfecho.

"3DS TIENE MUCHAS CUALIDADES ADEMÁS DEL 3D, Y ESTOY DESEANDO VER JUEGOS QUE LAS APROVECHEN."

4 ¿Cómo decidiste qué tipo de juego querías hacer?
Me gustaban los juegos 2D de acción, y decidí que Cave Story sería de ese tipo. Normalmente, al crear un juego te documentas y después te pones a programar, pero yo lo hice al revés. Primero puse en pantalla un personaje de 16x16 píxeles, lo moví a derecha e izquierda, lo hice saltar, comprobé que controlarlo era divertido... A partir de ahí fui creando más y más elementos.

5 ¿Cuál fue tu inspiración?
Decir que no me inspiré en otros juegos no sería verdad porque, claro, he jugado a muchos y los he tenido en mente. Pero no busqué inspiración en plan "a ver cómo resuelve este juego tal problema". Las soluciones las encontré en mi proceso de desarrollo.

9 De las plataformas actuales, ¿cuál te parece más interesante?
La 3DS. Tiene muchas cualidades además del 3D, y estoy deseando ver cómo los nuevos juegos las aprovechan.

10 A partir de ahora, ¿te ves trabajando solo o en equipo?
Cave Story ha tenido éxito gracias a mucha gente. Desde los fans a la gente que lo tradujo al inglés, pasando por Nycalis, que han realizado las versiones para Wii y 3DS. A partir de ahora, lo mejor será que trabaje en equipo.



10 Secretos de Zelda
Ocarina of Time 3D

1 Patio del castillo de Hyrule Acércate a la ventana, donde conociste a Zelda, ¡y verás un nivel de Super Mario Bros.! En N64 encontramos imágenes de Mario, Peach y Yoshi.

2 Tienda de bombuchus Ve al mostrador y fíjate a la izquierda de los bombuchus en venta. ¡Hay una ilustración de Link en Zelda Skyward Sword!

3 La Máscara Feliz Las máscaras que el vendedor tenía a su espalda en Majora's Mask están ahora en las paredes de la tienda, e incluso podréis ver detrás del mostrador la mochila con la que las transportaba.

4 Bolera bombuchu Hay varios pósters interesantes aquí, incluyendo un goron bailarín y... ¿es eso la cara de Mario?!

5 Rancho Lon Lon (niño) Rompe las vasijas de la planta superior de la casa, y encontrarás un dibujo de Talon y Malon. Qué tierno, seguro que lo dibujó Malon con mucho cariño.

6 Rancho Lon Lon (adulto) Ve al mismo lugar del dibujo de Talon y Malon, pero esta vez como Link adulto. Verás otra ilustración de Skyward Sword.

7 Rancho Lon Lon (adulto) Ahora Ingo manda aquí, y si te acercas a la cama verás un retrato... ¡de Ganondorf!

8 Fortaleza gerudo ¿Tenéis ganas de más imágenes de Skyward Sword? Pues hay otra en la fortaleza gerudo, detrás de unas cajas que debes romper.

9 Kakariko: En la casa de Impa hay un montón de dibujos interesantes con pistas para tu aventura.

10 Caja Si tienes la edición especial con la portada dorada, saca la carátula y encontrarás detrás un dibujo escondido de Link.

1 Volver

2 Bombuchus (20): 180 rupias
Aunque parecen ratones de juguete, ¡en realidad son bombas autopropulsadas!

3

4 Volver

5 Guardar

6 Volver

7

8 Guardar

9

10

10 juegos de robots

Desde los tiempos de NES, hemos cambiado carne por metal metiéndonos en las carcasas de robots molones.

Robot Nintendo

En los juegos creados por Nintendo hay pocos héroes robóticos, pero podemos recordar el periférico R.O.B., personaje jugable de Super Smash Bros. Brawl

1 Gundam Hot Scramble

NES, 1986, Bandai El primer juego de la mítica saga fue un matamarcianos que alternaba escenas de naves con otras de acción subjetiva.

2 Transformers

NES. 1986. ISCO/Takara Los Transformers respondieron con un juego de acción y saltos bonito de ver, pero duro de jugar por su control.



3 Mega Man

NES. 1987. Capcom El primer juego del robot más famoso de los videojuegos. Acción, saltos y alta dificultad para el nacimiento del mito.



4 B.O.B.

SNES. 1993. EA En la era dominada por el género de las plataformas, este robot llegó con una buena ración de disparos y saltos.

5 Robocop Vs. Terminator

SNES. 1994. Virgin En la piel de Robocop, nos las veíamos contra los Terminator en un juego de acción y saltos con aire de serie B.



6 Killer Instinct

Arcade. 1994. Rare Entre el elenco de luchadores de este brutal juego estaba Fulgore, el penúltimo enemigo y un ciborg letal.



7 Rise of the Robots

GBC. 1994. Virgin La estética era chula, los luchadores eran robots... pero podías pasarte a muchos rivales usando siempre la misma patada.



8 Mega Man Zero

GBA. 2003. Capcom Este "spin-off" de la serie Mega Man protagonizado por el androide Zero fue uno de los grandes de la portátil.



9 Chibi-Robo

GameCube. 2005. Skip Ltd. En esta joya éramos un pequeño robot de juguete que realizaba buenas acciones para sus dueños.



10 Robocalypse

DS. 2008. Tecmo Manejamos decenas de robots en este título de estrategia en tiempo real ideado por los guionistas de Bob Esponja.

El túnel del tiempo

Nuestro particular viaje por la historia de Nintendo a través de la revista.



Septiembre 2006 Nº 166



Septiembre 2001 Nº 106



Septiembre 1996 Nº 46

HACE 5 AÑOS

Éxitos para DS... y novedades en Wii

Esa espectacular imagen de Castlevania anticipaba 20 de los mejores juegos que íbamos a disfrutar en DS. Incluía 'gente de la casa' como Yoshis Island 2 o Mario Slam Bastkeball; personajes insignes como Tomb Raider, Spiderman o Spyro; y hasta cracks futboleros, como PES 6. De la portátil saltábamos a la Wii, y con ayuda de Red Steel, Call of Duty y Rayman, te enseñábamos cómo manejar los mandos frente a la pantalla. Los amos de las reviews eran: Super Monkey Ball (GC), Monster House (DS) y Piratas del Caribe y Cars (GBA). Por último, recuerdo especial para los nuevos héroes que se abrían un hueco (con diferente fortuna): Lego Star Wars II, American Dragon y Garfield.

HACE 10 AÑOS

Pokémon Oro y Plata... y su guía

Game Boy, GB Advance, Nintendo 64 y un pelín de GameCube. Aquí no hablábamos de otra cosa, con permiso de la conversión al Euro, por supuesto. Para la portátil "avanzada" se anticipaban éxitos como Zelda Oracle of Seasons o Tomb Raider Curse of the World, aunque lo que pitaba en la Game Boy eran Pokémon Oro y Plata (del que desplegábamos una larga y detallada guía de recorrido) y Alone in the Dark; en Game Boy Advance triunfaban Super Mario, Castlevania Circle of the Moon y F-Zero; y en Nintendo 64 los más vendidos eran Banjo Tooie, Excitebike 64 y Majora's Mask, y se anticipaba un Paper Mario del que correrían ríos de tinta.

HACE 15 AÑOS

La nueva cara de Street Fighter

Era SF Alpha 2, un monstruo diseñado para la Super por Capcom, al que descubríamos en un reportaje no menos monstruoso. De monstruos iba la cosa, porque en la revista entrevistábamos a otro "monstruo": Rafa Martínez, director de marketing de Nintendo España (y ahora director general) repasaba la actualidad de Nintendo en 1996 y nos hablaba del lanzamiento de N64 esas navidades. ¿Qué se llevaba aquel año? Megaman X3 y Los Pitufos para Super Nintendo, y en Game Boy nos viciábamos con un irresistible Tetris Blast. ¿Qué se iba a llevar? Mario 64 y Pilotwings aparecían detallados con pelos, señales, viento y castillos en un reportaje sin precedentes en la revista.



ed Steel os enseñó a mover os mandos frente a pantalla con Wii.

Super Monkey Ball empezaba en GameCube una saga triunfal.



Paper Mario era uno de los grandes deseos para N64.

Lara Croft se dejaba querer en su nuevo juego para GB Advance.

Otra vuelta de tuerca para un nuevo y adictivo Tetris portátil.

Mario 64 pegaba fuerte desde las primeras imágenes que mostrábamos.



Este arcade espacial de intensidad alucinante, nos mete en el corazón de multitudinarias batallas.



3DS ACCIÓN NINTENDO 9 DE SEPTIEMBRE

StarFox 64 3D

Nintendo te convierte en héroe del espacio en su propia guerra de las galaxias.



Primer Contacto

StarFox 64 fue, y pronto volverá a ser, la esencia del juego arcade: naves espaciales, control perfecto, decenas de enemigos y tus reflejos como arma principal para salir con vida. Diversión instantánea y totalmente irresistible.

El tirano Andross vuelve a amenazar el sistema Lylat, y sólo el equipo StarFox, capitaneado por Fox McCloud, puede detenerle. Un argumento que sirvió para dar vida en N64 a una obra maestra de la acción espacial que renace en 3DS con toda su grandeza y muchas mejoras.

Epopeya sideral

El modo Historia nos pone a los mandos de la nave de Fox, un caza modelo Arwing de control insuperable que dispara lasers, misiles y realiza giros laterales y alucinantes "loopings" para colocarse en la cola del enemigo. ¡Ríete tú de la maniobrabilidad del Halcón Milenario! Con él superaremos fases de scroll automático y otras en escenarios abiertos por los que nos moveremos libremente. En total, 15 planetas en los que nos esperan monstruos gigantes, persecuciones en cinturones de asteroides, batallas con decenas (sí, decenas) de naves enemigas en pantalla y hasta fases en las que pilotaremos un tanque en lugar del Arwing... Todo mientras el resto del equipo StarFox te pide ayuda o se lanza a rescatarte, y con giros de la trama alucinantes como la aparición del equipo StarWolf, viejos rivales de Fox.

Pero la gran mejora con respecto a la versión de N64 (además de los gráficos retocados y en 3D, y un apartado sonoro complemente renovado), estará en el multijugador: combates de naves para 4 jugadores en red local con power-ups como la invisibilidad o un transportador que cambia tu posición con la del rival, para que le dejes picueto. Un sueño hecho realidad: vivirás las batallas galácticas más alucinantes con tus amigos.

Primera impresión

- Acción, acción y más acción.
- El multijugador sólo será local.



Tras acabar una fase podremos rejugarla en un modo Score Attack.



Sí, habrá jefes finales. Y sí, tendrán un tamaño simplemente galáctico.



Podremos elegir entre control tradicional o con el giroscopio de la consola. El primero será más fiable.

Nuestro láser será el arma principal, pero también contaremos con un número limitado de misiles buscadores.

PAREJA DE TRES

En la versión de Wii manejaremos a 10 personajes de la serie, incluidos Phineas, Ferb y el Agente P... que serán los tres que protagonicen el juego de DS.

En Wii tendremos variedad: habrá saltos, acción y puzles con fases de disparos o rápidos descensos por toboganes. Y será para 2 jugadores.

DS-Wii AVENTURA DISNEY SEPT.

Phineas y Ferb 2

Saltar y disparar es mucho más fácil si llevas supergadgets.

Estos dos hermanastros, la pareja más hiperactiva de Disney Channel, protagonizarán una aventura de altura en Wii y DS. El Dr. Doofenshmirtz tiene un nuevo plan maligno y hay que pararle los pies.

¡Qué juego más completo!

La versión de Wii tiene una pinta excelente: mezclará acción, saltos y puzles, y visitaremos varias dimensiones, desde el mundo de los gnomos a otro con la estética de los dibujos animados de los años 20. Los enemigos serán muchos, pero nosotros tendremos gadgets como el Carbonator para derretirlos, o los guantes ninja para trepar muros. Además, habrá fases de disparos y combates con robots gigantes, ¡y podremos jugar a dobles!

Por su parte, el juego de DS será una aventura que también mezclará acción y saltos en cinco mundos distintos, y en la que crearemos nuestros gadgets diseñando planos y usando herramientas con la pantalla táctil.

Primera impresión

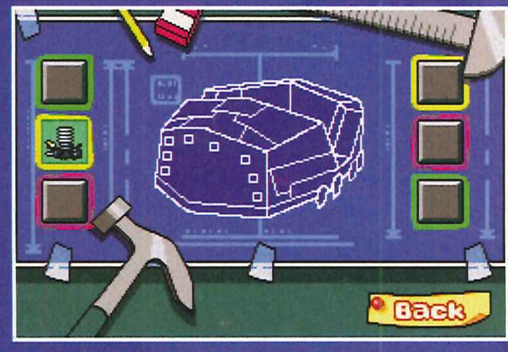
- Va a ser variado y frenético.
- ¿Un pelín fácil, quizá?



En DS tendremos acción y plataformeo. Avanzaremos con Phineas y Ferb, alternando el control entre ambos.



También habrá momentos especiales, como esta batalla 1 Vs. 1 entre el Agente P y Doofenshmirtz.



Con la pantalla táctil fabricaremos los "gadgets": pintaremos los planos, usaremos herramientas...

3DS ➲ DEPORTIVO ➲ NAMCO BANDAI ➲ SEPT.

Dual Pen Sports

Un stylus en cada mano y a entrenar.

Con una 3DS y dos stylus jugaremos a las 7 pruebas deportivas de Dual Pen Sports: fútbol, baloncesto, tiro con arco, paracaidismo, boxeo, esquí y béisbol. Cogeremos un puntero con cada mano (vendrán dos con el juego) y los usaremos en la pantalla táctil demostrando de paso nuestra coordinación. Además del modo normal cada deporte incluirá retos, y habrá un modo especial de entreno para mejorar los reflejos.

Primera impresión

- **Sencillo y muy adictivo.**
- **¡Que no se nos quede corto!**

➲Jugaremos con dos stylus. En el basket, con el izquierdo cogeremos el balón y con el derecho lanzaremos.

➲La dificultad irá aumentando hasta ser un auténtico desafío de coordinación y reflejos. ¡Habrá que entrenar mucho!

CREA TU DEPORTISTA

No jugaremos con Miis, pero sí personalizaremos nuestro personaje con varios tipos de rostros y atuendos diversos.



Generator Rex

Tú mismo serás tu mejor arma.

Rex Salazar es el héroe de moda en Cartoon Network. Un chaval que, gracias a los nanobots que le han invadido, puede convertir su cuerpo en armas y vehículos futuristas. En 3DS tendrá que defender el planeta de los malvados EVO (humanos también infectados) en frenéticas fases de acción. Con solo pulsar un botón, Rex creará puños o piernas cibernéticas, espadas y cañones para limpiar la pantalla de decenas de enemigos. Y también podrá transformar parte de su cuerpo en moto o en hélices para volar, y de paso añadirle algo de velocidad al asunto.

Primera impresión

- **Rex usará las armas de la serie.**
- **¿Será mucha acción a saco?**



➲Ideado por los creadores de Ben 10, Rex es capaz de crear armas con su cuerpo. Como estas piernazas biónicas.



➲Si los enemigos son muchos, crea un arma muy grande. Nos las veremos con monstruos, robots, mutantes...

ES UN MÁQUINA

A diferencia de otras personas infectadas por los nanobots, que acaban convertidos en los malvados EVO, Rex controla sus poderes y lucha contra el mal.

Próximo número

UN NUEVO REMAKE DE INFARTO

Starfox 64 3D ¡Probado a fondo!



Olvídate de los viajes organizados, porque este tour por las galaxias va a ser más movido. Por aire, por tierra, con muchos disparos y un equipo de relumbrón. El análisis y las mejores imágenes y estrategias, en el número que viene.

SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE

¡Más que muñecos!



Se acerca Skylanders, una divertida idea de muñecos y juego que vamos a contaros con todo lujo de detalles (y portales).

GUÍA DE ESTRATEGIA

SOLATOROBO

Ayuda a Red a completar todas las misiones (incluidas las descargables) en este sorprendente RPG que está dando horas de diversión a tu Nintendo DS.



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Jefe de Sección)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Jorge Puyol, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson

axel springer



Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

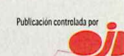
REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

¡CONCURSO!



INVASIÓN A LA TIERRA

X 15

Consigue uno de estos **15 Blu-ray** de

INVASIÓN A LA TIERRA

RESISTANCE 3

DISFRUTA EN EXCLUSIVA DE LA DEMO DEL JUEGO EN PLAYSTATION 3 CON TU BLUE-RAY DE INVASIÓN A LA TIERRA

CÓMO PARTICIPAR:

Envía un mensaje de texto al **27363** desde tu móvil poniendo: **NAINVASION** (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: **NAINVASION** (espacio) **indispensable** (espacio) **pacoruizc/lopez4badajoz**

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida del 15 de agosto al 15 de septiembre de 2011

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de septiembre de 2011

COLABORAN:

micromanía



HOBBY



CÓMO FUNCIONA?